「ゼルダの伝説」「ロマンシングサ・ガ」RPG大特集!!

ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

HiPPON SUPER!

1992年1月4日発行（毎月4日発行）第7巻第1号通巻117号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

¥490
毎月4日発売

JAN. 1 1992

SUPERFAMICOM
FAMICOM
PC-Engine
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
…ETC.
FOR ALL TV GAMES

特集●この冬、どのゲームで遊ぶ!

年末発売ソフト91本完全レビュー

TV GAME BROAD WAY SPECIAL

SFC スーパーワギャンランド スーパー信長の野望 サンダースピリッツ シムアース
レミングス バトルコマンダー　FC テクモスーパーボウル ロックマン4
タイニートゥーンアドベンチャーズ バトルトード テトリス2
ファミスタ'92〆平成天才バカボン モンスターメーカー
PC スーパー桃太郎電鉄II ドラゴンセイバー
沙羅曼蛇　MD ドナルドダック 大平記
ゴールデンアックスII
GB サ・ガ3 桃太郎伝説外伝
ロックマンワールド2　他

もう1つのウィズワールド
小説ウィザードリィII

風よ。龍に届いているか

注目のニューマシンMEGA-CD最新情報

MEGA-CD キックオフ

得ソフトを探せ! 中古ソフト最新価格調査

中古ソフト情報局

ドラゴンクエストV

キャラクター・システム・モンスター
ドラクエVの正体を探る

ゼルダの伝説

勇者への第一歩。マスターソードまでの
冒険をマップ&解説で完全紹介

ロマンシング サ・ガ

8人の主人公たちの冒険を個別追跡。フリーシナリオの謎に迫る

CD-ROMに秘められた巨大世界を垣間見る 天外魔境II

ダンジョンマスター／がんばれゴエモン外伝2

RPG大特集「ゼルダの伝説」

桃印にハズレなし！
今年の冬は、これ
Enjoy Hudson
PC Engine
SUPER 桃太郎電鉄Ⅱ
あの「スーパー桃太郎電鉄」が、さらにパワーアップして堂々の新登場！　極悪新キャラ“キングボンビー”や爆笑イベント、カードなどがギッシリ満載された超大作！　今年の冬はこれでキマリだぜ！
手に汗にぎるおもしろ超特急!!
海外にも目的地駅が！
なんと！　新しく海外にもハワイ、サイパン、グアムの3つの駅が登場！
ハワイ
5人対戦もOK！
システム面でもパワーアップ！　参加人数は最大5人までOKなのだ！
爆笑イベント満載！
スリの銀次は、なんと4種類の変装姿で、社長のお金を盗みまくる！
「おや　社長さん　ですかな？
あなたに　この　よのなかの
はかなさを　おしえてあげましょう」
おまえもビンボーにしてやろうか!?
恐怖！キングボンビー登場!!
情け容赦なくお金を捨て、物件をたたき売る。この恐怖にキミは耐えられるか？
カードの種類もアップ！
カードの総種類は、なんと63枚！　より高度な戦略と作戦が楽しめる！
「どうか ローンだけは…！」
発売 12月20日
希望小売価格 6800円(税別)
バックアップメモリ対応ソフト
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレフォンPCランド
■札幌／011-814-9900　■東京／03-3260-9901　■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900　■広島／082-814-9900　■福岡／092-713-9900
©1991 HUDSON SOFT ©1991 SUMMER PROJECT

で
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ
桃太郎伝説 外伝
キマリだ!!
Human
Hudson
Nintendo
GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。
その1
夜叉姫伝説
個性あふれる5人の仲間
仲間の数は全部で5人! 術が得意、戦闘専門など、個性あふれる連中が勢ぞろいだっ!
今度はかれらが主役です!
その3
貧乏神伝説
通常攻撃は「盗む」
貧乏神が攻撃する方法は「盗む」。敵のお金が0になれば、敵をやっつけられるのだ!
びんぼうがみ
10
54
26995両
26
びんぼうがみは
みどりオニから
33両 ぬすんだ!
外伝
桃太郎伝説
「桃太郎伝説」の新作が、ついにゲームボーイで発売決定! 今度はお買得な短編集。1本のROMで、感動のシナリオがなんと3本も楽しめちゃうんだ!
その2
浦島伝説
かむろは
せんにんに ばけた!
強烈!かむろのパーティアタック!
浦島と旅をする、敵ボスの息子かむろ。かむろは戦闘中に浦島を攻撃したり、さまざまな妨害を行います!
び
き
1本のROMで
3本のシナリオが楽しめる
発売
12月26日
希望小売価格
4500円(税込)
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

PC Engine
NEC
我が道に敵なし!!!
天外IIの迫力のオープニングと作品の冒頭を体験しよう!
スーパーCD・ROM²体験ソフト集発売!
PCエンジン・スーパーCDロムロム一体型ゲームマシン
PC Engine
DUO
PCエンジン デュオ/標準価格59,800円(税別)
デュオの5大特長
■アクセスを大幅に減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。■さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。■A4ノートサイズの未来派AVデザイン。■スーパーCDロムロムソフトからHuカードやロムロムソフト、CD・G、音楽CDまで、これ1台で対応。■一体型で驚異の低価格を実現。
好評発売中!
デュオに敵なし!!!
ウワサのRPG超大作『天外魔境II卍MARU』、いよいよ登場。超ド級イベントの数々、変幻自在のアニメシーン、波乱万丈のストーリー、そして、超豪華声優陣。スーパーCDロムロムシステムが可能にした天外II。まさに怪物ソフトの誕生だ。
原作:P・H・チャダ/企画・監修:広井王子/監督・脚本:桝田省治/演出:岩崎啓眞/絵師:辻野寅次郎/音楽:久石譲
スーパーCDロムロムソフト
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
卍MARU
II
天外魔境II卍MARU/ハドソン/希望小売価格7,800円(税別)
近日発売予定!
©1992 HUDSON SOFT ©1989,1992RED
通商産業省選定グッドデザイン商品
DESIGN OF THE YEAR
第7回デザイン・オブ・ザ・イヤー受賞商品
SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system
NECオリジナルソフト第1弾!
てんすう 01518000 いのち
きあい
テレビ東京系アニメ放映中/講談社コミックボンボン連載中
NEC初参入作品は、あの「桃伝」のさくまあきら氏と「天外魔境」の広井王子氏によるオリジナルゲーム。ご機嫌なちゃきちゃきアクションだ!
ゲンジ通信 あげだま
Huカードソフト
ハドソン/12月13日発売予定/希望小売価格5,800円(税別)
©NEC Home Electronics, Ltd. ©講談社・テレビ東京・NAS
いよいよ、あのコナミが参入!
1P 124600 HI 124600
REST 2
全ゲームファン待望の超名作シューティングを完全移植!
PCエンジンのパワーを得てスケールアップしたグラディウス・ワールド。タテ・ヨコ交互のステージスクロール+2人同時プレーで、アーケード版の興奮を完全再現!
沙羅曼蛇(サラマンダ)
Huカードソフト
コナミ/12月6日発売予定/希望小売価格6,000円(税別)
©1986,1991 KONAMI
アニメデモ導入の超完全版アールタイプ登場。
R-TYPE complete CD
スーパーCDロムロムソフト
アイレム/12月発売予定/希望小売価格7,500円(税別)
©1991 IREM CORP.
銀河の歴史を変えるSFシナリオシミュレーション。
スーパーシュヴァルツシルト
CDロムロムソフト
工画堂スタジオ/12月6日発売予定/希望小売価格7,800円(税別)
©KOGADO STUDIO
スーパーCD・ROM²発売記念スペシャルソフト登場!
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
天外魔境II 卍MARU
話題の2大RPGのサワリが遊べるスペシャルCD。
スーパーCD・ROM²体験ソフト集
スーパーCDロムロムソフト
ハドソン/12月13日発売/特別価格1,000円(税別)
©1991,1992 HUDSON SOFT ©1989,1992 RED ©1989,1990 FALCOM
新発売
PCEngine、コアグラフィックス、コアグラフィックスII、スーパーグラフィックスの4マシンに接続できる、2メガビットバッファRAM内蔵のニューマシン。
SUPER CD·ROM²
スーパーCDロムロム/12月13日発売予定/標準価格47,800円(税別)
買って当てよう!当てて自慢しよう!!スーパーCDロムロムシステム新登場記念■期間/平成3年10月25日〜平成4年1月31日※詳しくは店頭ポスターをご覧ください。
スーパープレゼントキャンペーン実施中
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

伝説は甦り、そして刻まれる。
TOSHIBA EMI
INVICTUS
100年にも及ぶ銀河連邦と侵略者オーン帝国との戦い。
この戦いに終止符を打つべく、2人の勇敢な戦士が選ばれた。
銀河連邦の命運は、彼らにゆだねられたのだ……。
シューティング・ファンに絶賛されたサンダーフォース・シリーズが、
いま、スーパーファミコンで甦る。
「サンダースピリッツ」はさらなる伝説を刻み込む!!
オリジナル面を新たに加え、
アーケード版「サンダーフォースAC」を移植!!
◆個性あふれるステージの数々。
◆ラインスクロールなど演出効果を満載。
◆強力兵器が多彩にパワーアップ。
◆大迫力のBGM&ステレオ効果音。
サンダースピリッツ
THUNDER SPIRITS
スーパーファミコン/8メガROM
1991年12月下旬発売予定
予定価格¥8,600(税別)
©1990 Technosoft
©1991 TOSHIBA EMI
東芝BAZOOKAを当てて、
サンダースピリッツをプレイしよう。
○の中にあてはまる言葉を答えてください。
伝説のシューティング・ゲームがスーパーファミコンで蘇る。
このゲームのタイトルは「サンダー○○○○○」です。
A賞 3名様
踊るBSバズーカ
DADA
14 14BS3A(N)
標準価格100,000円(税別)
B賞 20名様
ポロクラブ・コレクションバッグ
C賞 100名様
特製オリジナル
テレフォンカード
特賞(BSテレビ) 1名様
裏まで見える、ダブル画面。
BAZOOKA
29 29BS100Z
標準価格235,000円(税別)
※この賞品は本体のみです テレビ台は含まれません
応募要項
官製ハガキに、答え・住所・名前・年齢・職業または学校名・電話番号を書き、〒107 東京都港区赤坂2-2-17
東芝EMI株式会社 マルチメディア事業部
「サンダースピリッツ・キャンペーン係」までお送りください。
締切:12月10日の当日消印まで有効
発表:2月上旬発売のご覧の雑誌にて(特・A・B賞のみです)
C賞は商品発送をもって替えさせていただきます。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部 TEL 03-3587-9005 〒107 東京都港区赤坂2-2-17

大特集

RPG

DRAGON QUEST V → 6—8
SUPER Famicom ゼルダの伝説 神々のトライフォース → 9—18
Romancing Sa・Ga ロマンシング サ・ガ → 31—37

'92年へ向けて、いよいよ疾走しはじめたスーパーファミコン。
満を持して登場した、ＰＣエンジンの切り札・スーパーCD-ROM²。
絶対多数のユーザーと、成熟した開発技術が調和しているファミコン。
各ハード、そうそうたる顔ぶれが出揃い、なんとも贅沢な、今年の冬のゲームファン。
既発も未発も玉石混淆。でも、このキラ星たちを遅かれ早かれプレイできるんだ。
どいつと遊ぶか、じっくり考えておくれ。'92年へ向けてうれしい悲鳴の総力特集！

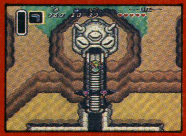
Dungeon Master → 38— 41
天外魔境II → 42—43
がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝 → 44—45

©KONAMI 1992

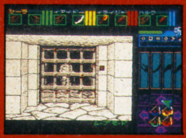
冬のRPG

THE ROLE PLAING GAME
BEST SELECTION

3Dダンジョン、アクションRPG
フリーシナリオ、540メガの物語
近世日本江戸時代に"天空の花嫁"



最新情報を満載した、
冬を彩る6つの世界。
"RPGワールド"へようこそ!



2大新システム紹介&モンスターの徹底解析!

●SFC●エニックス●価格未定●発売日未定

←主人公の青年期の姿。モンスターを従えている

→この少女は物語にどう登場するのか?

→少年期の主人公。父と冒険している

→主人公の父。かつて一国を治めていたとか

12Mという大容量で発売されることになったドラクエV。ドラクエⅣの数百年後の世界が舞台であり、主人公が父に連れられて旅していること以外、内容は秘密のベールに包まれていた。しかし今、その封印が解け、新モンスター11体と戦闘システムが発表された。必ず読め!

北枕獲の

怪物博物館・出張版 ドラクエV・スペシャル

いよいよ「ドラゴンクエストV」の情報が流れ始めた。首を長～くして待っていた全国1000万人のドラクエファンの皆様、お待ちどうさまでした。発売に関しては今年3月とも5月ともウワサが流れているが確実な情報はまだなく、とりあえず、今回は新しく登場する11体のモンスターを中心にした最新情報をお届けすることとなりました。

ま、そんなわけで、私、北枕の「怪物博物館出張版ドラクエVスペシャル」なのです。これから始まるモンスターの解説は、かなりの部分が北枕の独断による予想(あてずっぽうというかもしれん)であるということを御了承(なんか言い訳っぽいな)願いたい。まず、グラフィックから【予想】して、シリーズに登場した類似モンスターから【考察】を加え、一般的なモンスター論で【解説】をしてみようと、そういう試みなのであります。それでは「あくまのツボ」から。

あくまのツボ
Akuma no Tubo

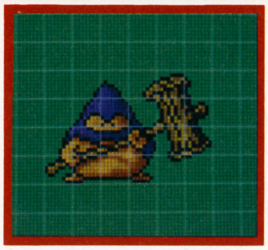
【予想】ドラクエⅣでは、宝箱だけではなくツボの中にもアイテムがあった。Vでもツボの調査ができるのかどうかは分からないが、可能だと仮定する。もう想像できると思うが、ツボを見つけ喜び勇んで〝しらべる〞と、いきなりガツン! とやられる……というパターンだろうか。名前からすると魔法攻撃も使用しそうだ。

【考察】Ⅲ、Ⅳにはミミックという宝箱に化けたモンスターがいた。おそらくあくまのツボも、その系統のモンスターなのではないだろうか。だとすれば、ザキ系やメラ系の魔法を使う強敵だが……。

【解説】本来のミミックは迷宮内のワナとして創られた魔法生物で、近づいてきた冒険者に棍棒のような腕で殴りかかってくる。魔法を使うことは少ないようだ。

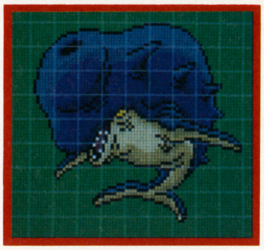
ⒸENIX

おおきづち
Ōkizuchi



【予想】木槌を持っているモンスターの正体…はっきり言って、よく分からない。編集部内の人間に聞いてみたところ、栗、ドングリ等が多かった。ちなみに私は栗派である。当然、攻撃は大木槌を振り回すのだろう。このタイプは魔法を使うことはないと考えるが…。
【考察】こういうエモノを抱えたモンスターと言えば、Ⅳのキラースコップを思い出す。おそらく同程度の力のモンスターなのだろう。キラースコップは魔法は使わないが、〝力をためる〟という芸を持っていた。このおおきづちも、何か芸を隠しているような気もするのだが…。考えすぎだろうか？
【解説】不勉強のため、おおきづちに似たモンスターを思いつかなかった。お心当たりのある方は御一報いただけると幸いです。

オーシャンキング
Ocean King

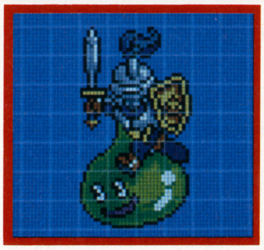


【予想】外見はマッコウクジラに似ている。おそらく陸上には出現しないと思う。海に棲む謎の巨大生物といったところか。魔法攻撃よりも、巨体とパワーを活かした物理的攻撃を得意にするのではないだろうか。身体を覆うツノ状のもので船など木っ端微塵…にされたら、冒険が終ってしまうな…。
【考察】海の巨大生物と言えば、Ⅲの大王イカ、Ⅳのダゴンが思い出される。イカ、タコ、クジラと違いはあるが、巨体、怪力、魔法は使わないなど、共通点も多い。
【解説】そこで思い出されるのが、クラーケンだ。北極海に棲む怪物で、大ダコ説、大イカ説、大海蛇説などがあり、正体不明。もっともクラーケン以外にも、世界中に謎の巨大生物は棲息しているので、他の生物の眷族かもしれないが…。

おばけキャンドル
Obake Candle

【予想】いわゆる〝生きている何とか〟の一種だろう。一応、剣を携えているようだが、炎や溶けたロウを使った特殊攻撃もしかけてくるのではないだろうか。また、いかにも仲間を呼びそうなモンスターではある。
【考察】Ⅱの泥人形、Ⅲの笑い袋、動く石像、Ⅳの人喰いサーベル、石人形、ガオン等が〝生きている何とか〟シリーズになるだろう。イメージ的には、人喰いサーベルが近いと思う。だとすれば、守りに入ったり、助けが来ることもあるだろう。もしかすると〝痛恨の一撃〟を持っているかもしれない。
【解説】このタイプの疑似生命を与えられたモンスターの種類は多い。ただし、自分の意思で行動するのではなく、与えられた命令に忠実に従うだけである。

スライムナイト
Slime Knight



【予想】このモンスターの大きさが問題なのだ。はたして普通サイズのスライムに小人が乗っているのか、巨大スライムに騎士が乗っているのか…。おそらく前者だと思うのだが。当然２回攻撃が予想される。基本的にスライムは強くはないキャラだし、グラフィックの印象も〝強さ〟は感じないが…。
【考察】Ⅳにドラゴンライダーというドラゴンに乗った騎士が登場した。騎士の打撃とドラゴンブレスのダブル攻撃は脅威だったが…。
【解説】本来スライムはゾル状の不定型生物で、暗く湿った場所に生息する。また物理的攻撃はほとんど効果がない恐ろしい怪物なのだ。が、ドラクエは、スライムを日光の下を徘徊するゲル状のかわいらしい生物にしてしまった。ドラクエの罪だ、これは！

ソルジャーブル
Soldier Bull

【予想】いかにも力がありそうな怪物だ。力にモノを言わせた攻撃がウリだろうし、ＨＰも高そう。魔法は使いそうもないが、体力だけで強力なライバルになるだろう。
【考察】Ⅰの地獄の鎧、Ⅱの首狩り族、Ⅲのトロル、殺人鬼、Ⅳのオーガー等、このタイプのモンスターは、数多く登場している。体力、攻撃力が高いと言うことの他に、あまり魔法を使わない（高レベルのものは、使うこともあるが）と言う特徴がある。防御力は種族によってバラつきがあるが、鎧、盾で武装したソルジャーブルは高いのではないだろうか。
【解説】死ぬまで攻撃を止めない戦士、バーサーカーを彷彿とさせる。彼らは自己暗示をかけることにより、本来以上の力を発揮する。このタイプには意外と強敵が多い。

新システム❶

ドラクエⅤの最大の特徴が、この『モンスター仲間システム』。なんと今回は主人公がモンスターを仲間にし、一緒に戦闘に参加させることができるのだ。仲間になるモンスターの数は50種類を越えるため、今までのドラクエとは比べものにならないパーティーの組み合わせが可能になった。

このモンスターはドラクエⅣのホイミンのようなＮＰＣとは完全に別モノと考えてほしい。彼等は戦闘に参加すると、他のキャラと同様に経験値も得て、レベルアップし、それにつれて各パラメーターが上昇する。魔法や特殊能力（火を吹く、吹雪を吐くなど）も覚えることもある。

←今考えると、ＤＱⅣのホイミンがその伏線だったのか？

ドラクエⅤはキャラクターを育てるだけでなく、モンスターを育てるという新しい楽しみを僕達に与えてくれるのだ。

また、これらのモンスターは武器や防具の装備も可能。モンスター専用の強力な武器・防具が存在するという噂もあり、僕達の興味をかき立ててくれる。

モンスター仲間システム

※モンスター名のアルファベット表記は発音が英語にあてはまるものは英語でそれ以外のものはローマ字で表記しています。（編集部）

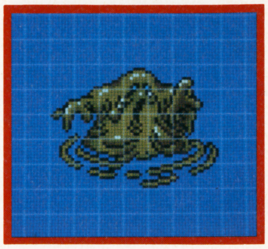
ダックカイト
Duck Kite

【予想】ダックカイトに限らず、ドラクエモンスターのネーミングは実に分かりやすい。いいことだ…。いかにも魔法が得意そうだ。飛膜（アヒルなのに空を飛ぶのか？ 飛ぶとすれば、攻撃が当りにくいかもしれない）の大きな目は、ラリホー系やメダパニ、マヌーサを使いそうな印象を受ける。それともこの模様は、単に自分を大きく見せる擬態なのだろうか？

【考察】アヒルなのだから鳥系のモンスターなのだろうが、グラフィックから受ける印象はIIのキャットフライに近い。だとすれば、仲間を呼んだり、不思議な踊りを踊ったりする可能性もありそうだ。

【解説】やはりこれも類似のモンスターが思い当たらない。強いて言えば凶眼を持つ怪物（催眠や魔法が得意）なのか…。

ドロヌーバ
Doronūba

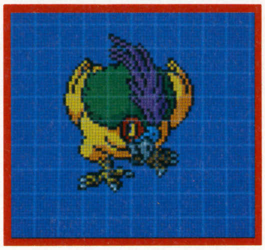


【予想】いわゆるマッドマン、泥人間だろう。泥を材料にしたゴーレムと言うこともありうるが、その可能性は低いだろう。グラフィックを見ると、泥沼の中から現れているようだ。だとすれば湿地帯に棲息することになるが…。泥を飛ばす目つぶしや、泥沼に引きずりこむ等の特殊攻撃が考えられる。

【考察】IIにマドハンドが登場する。実は、あの謎の手の正体はドロヌーバの手だったのだ…。などと言うことはないだろうが、同種族なら、仲間を呼ぶことも多いのではないだろうか。だとすれば、いい経験値稼ぎの相手になるが…。

【解説】身体が粘着質の泥でできているので、物理的攻撃には強い。逆に乾燥には弱いので、炎系の魔法で攻撃するのが常套手段なのだ。さて、ドラクエではどうかな？

ピッキー
Pikkii

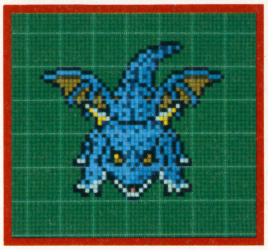


【予想】ずる賢そうな眼が印象的な鳥系のモンスターだ。不意打ちや逃走、仲間を呼ぶなど、どうもセコい攻撃をしかけてきそうな気がするし、低レベルの魔法を使う可能性も考えられる。冒険の中盤で出会うモンスターキャラと言うイメージが強いのだが…。

【考察】グラフィックの印象は、IIIのアカイライ、IVの大ニワトリあたりに近い。もしかすると、見かけによらず素早く、ダブル攻撃なども使うかもしれないし、ブレスや催眠能力を持っている可能性もありそうだ。だとすれば、かなり強敵なのかもしれない。

【解説】鳥型のモンスターは、世界中に数多く特定は難しい。鳥は死の象徴であることも多く、そう言う意味ではモンスターにふさわしい生物なのかもしれない。

ベビーニュート
Baby Newt



【予想】ドラゴンの赤ん坊のようだ。だとすれば、身体もそう大きくはなく、魔法を使うこともないだろう。ただし、赤ん坊とは言えブレスはしっかり持っているはずなので、注意は必要だ。

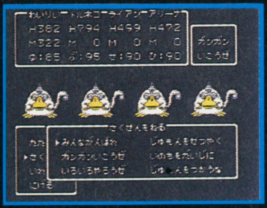
【考察】IVのドラゴニットに似ている。ドラゴニットは集団で出現し、高熱ガスのブレスを使う強敵だった。ベビーニュートは、ドラゴニットと直接関係はないだろうが、もしかすると〝甘い息〟あたりを使う可能性はありそうだ。

【解説】しかし、ニュートと言うのが気になる。実はドラゴンニュートと言うデミヒューマンが存在するのだ。彼らは二足歩行をする竜人間で、知能も高く、リザードマンに似ている種族なのだ。グラフィックを見る限り、ベビーニュートはドラゴン族だと思うが…。

新システム❷

存続か廃止かが注目の的だったAIは、よりパワーアップしたものが搭載されることに決定。パーティーの仲間達は、ドラクエIVのとき以上にプレイヤーに連動した行動を選択するようになっているらしい。また、モンスターが仲間になっていると、彼等はそれぞれの特殊能力を駆使して戦闘に参加するので、「このモンスターはどんな攻撃をするんだろう？」という楽しみを味わうことができる。50種類にのぼる仲間モンスターの組み合わせによって、はかりしれない攻撃のバリエーションがありそうだ。

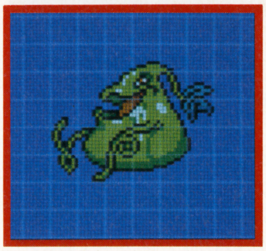
また、AIだからといって自由度が低いわけでもない。ドラクエVでは、戦闘中にAIで動く仲間のキャラやモンスターにプレイヤーが直接命令を出すことが可能になっている。『ドラゴンに火を吹かせる』『モンスターに魔法を唱えさせる』など、いろいろな指示を適時に出すことができそうだ。戦闘中、ここ一番のときの大きな切り札として使用しよう。



←IVのAIよりユーザーフレンドリーな物になるだろう

パワーアップしたAI

マッドプラント
Mad Plant



【予想】食虫植物であるウツボカズラを連想させる。ウツボカズラはツボのような袋に消化液を貯え、落ちた虫を消化吸収する多年性のツル植物。アジアの熱帯に自生している。消化液を飛ばす、ツルを使って冒険者をからめ取り自由を奪う等の特殊攻撃が考えられる。

【考察】IIのマンイーター、人面樹、IVの切株お化け、人喰い草等が植物系のモンスター。同じ食虫植物と言うことで、人喰い草に近いか？〝甘い息〟を使う可能性もありそうだ。

【解説】植物系の怪物も種類が多い。神話・伝説やゲームだけではなく、ウルトラシリーズ等にもたびたび登場しているのでイメージはつかみやすいだろう。もちろん共通の特徴として炎に弱いことがあげられる。

SUPER Famicom

ゼルダの伝説

神々のトライフォース

●ＳＦＣ●任天堂
●￥8000(税込み)●発売中

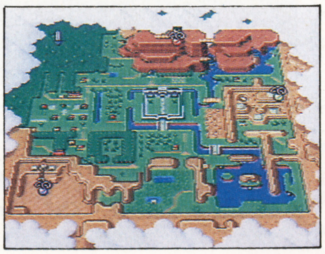
ゼルダの伝説 はゲームファンの期待を裏切らなかった。誰もが楽しめる操作性とバランス、奥深いゲーム性。アクションＲＰＧの新しい伝説が、生まれようとしている。

これは、攻略するゲームではないのだ

すでに発売されている「ゼルダの伝説」だけど、みんなもうハマってるかな？ 超大物ゲームの登場ということで、世間は攻略情報の花盛り。だけど、ちょっと待ってほしい。ある程度プレイした人ならうすうす感づいてはいると思うけど、このゲームは「とにかく先に進め！」という性質のゲームではない。行きつ戻りつ、気になるところがあったら大筋とは関係なく見に行ってみたり、新しい能力を身につけたなら、行動範囲のすべてをもう一度まわってみたり。そうこうするうちにどんどんハイラルの世界の奥深くへと入り込んでいく、そんな楽しみ方こそがふさわしい自由なゲームなのだ。

だから、今回は序盤のダンジョンマップこそ紹介するものの、攻略よりは、より深くハイラルの世界を楽しむためのサブ・マニュアルとしての機能を心がけたい。だからマップも、見たまま鵜呑みにしてもダメだ。このマップを基準に、どんな仕掛けがあるのか、どんなまわり方をすればいいのか、それは自分で考えてほしい。ダンジョンの中にだって、ハートの出る壺等、うまく使えば大きな助けになるものが数多く隠されている。それこそ、隅から隅まで自分の目で確かめよう、という気持ちがあれば、自ずとクリアもできる仕組みになっているのだ。

そう、このゲームは、寄り道と探索にこそ本当の楽しみがある。豊かな想像力を持って、この希代の大作ゲームを存分に楽しもうじゃないか。



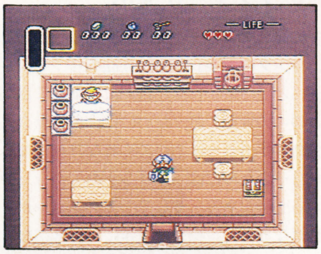
←出発地点を中心とした全体マップ画面。すみからすみまで、さまざまな仕掛けが隠されているのだ

●ストーリー紹介

細かい設定は前回詳しく紹介しているので、今回はプレイヤーが直接関わってくる冒頭の部分のみ、ざっとおさらいしておこう。

主人公の生い立ちは謎に包まれている。叔父は何も言わないが、滅びかけた一族の生き残りらしい。そんな彼らだから、ゼルダ姫の呼びかけも聞くことができたのだ。「私はお城の地下牢に閉じこめられています。助けて…」。叔父は主人公をおいて、単身出かけていく。剣と楯をその手に、何かの決意を感じさせる鋭い目突きをして……。いくら待っても帰る様子のない叔父を心配し、主人公も表に出てみる。武器はない。しかし行ってみるしかないのだ。不安を感じる主人公を、ゼルダ姫の声が導く。

そうしてこの物語は始まるのだ。



→怪人物アグニムの支配のもと、不安な時をすごすハイラルの人々。そんなある夜、ゼルダ姫の声が…

←主人公を待たせ、叔父が武装して出かける。その悲壮な表情は、何かの運命をさとっているかのようだ

©1991 NINTENDO

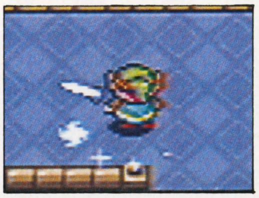
多彩なアクションのすべてを徹底研究

基本攻撃アクション ●同じボタンでも、アクションはひとつではない

このゲームは、アクションゲームとしてもかなり高難度の部類にはいる。単に斬りつけるだけではなく、多彩なアクションを状況に応じて自由に使いこなせなければ、なかなか思うように敵を倒すことはできないだろう。仕掛け満載のダンジョンも、マップのはずれに人知れず用意された小さなイベントも、基本的な戦闘アクションを身につけていなければ、楽しみよりも苦労が先に立ってしまう。敵の動きのパターンをおぼえることも、また、大切だが、その前に自分の動きを知っておかなくては適切な対応が考えられるはずもない。操作は単純なのだから、その攻撃方法をひと通り見直しておくことにしよう。

➡葉っぱをまきちらしながらの攻撃は、新「ゼルダ」の風物詩。主人公は真剣でも、なんだかのどかな感じである

●斬る
←基本中の基本。速い対応が命の攻撃だ。前方ほぼ百八十度をカバーできる



●回転斬り
←2秒弱ほどぐっとためて、一気に力を開放。効果が高い上、全方向攻撃ができる

●突き
←力をためたまま目標に接触する。防御に優れ、一方向を向いたまま移動できる

●投げる
←持ち上がるものならなんでも、かつぎ上げて、投げつける。射程距離が長い

●ダッシュ
←剣を前方に突き出してのダッシュ。攻撃そのものよりも、スピードが大変便利

●落とす
←ダンジョン内で、床が切れた奈落には、敵を突き落とすこともできるのだ

進化するゼルダシリーズのアクション

手足のように キャラクターが動く

多彩なアクションをおぼえやすく。このテーマは、「リンクの冒険」から、今回の新「ゼルダの伝説」へと受け継がれた。自然に、本当に自然にゲームの中の世界で遊ぶためには、キャラクターが自分の手足のように動いてくれなければならない。しかしそのためには、より多くのアクションを用意する必要がある。そして、アクションが多彩になればなるほど、操作は複雑に、高度になり、「自分の手足のように」は動いてくれなくなる。

➡新しいアクションをおぼえることで成長するシステムは、「リンクの冒険」からの伝統。無理なく遊べる

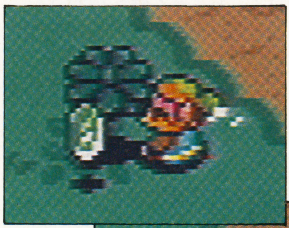
ゼルダ・シリーズは、今回、ついにこのジレンマを打ち破ったように思える。

基本はひとつ。プレイヤーは、何らかの意志と目的を持ってボタンを押すだけでいい。キャラクターは状況に応じて応えてくれるはずだ。最初はほんの数種類、ひとつひとつできることが増えていき、繰り返すうちに徐々になじんでくる。そしてぼくらは、思うがままにハイラルで遊べるのだ。

アクションがRPGで 意味を持つこと

アクションＲＰＧを邪道などと思ってはいけない。かつてこれほど自然な感覚で遊べるＲＰＧはなかったはずだ。ぼくらには、ハイラルの世界を探索するための手段として、いくつものアクションが与えられているだけ。その手段をいかに使いこなすかは、人それぞれだ。

例えば、ある場所で何かを探す、という時、ぼくらにできることは、草を刈る、草を引き抜く、穴を掘る、ぶつかってみる、爆弾を仕掛ける、石をどかす、と、すでに数え切れない。しかもまったく同じ動作でも、草を刈ることが同時に敵を斬ることであったり、状況に応じていくらでも変化してくるのだ。アクション＝イベント。これがゼルダの面白さなのだ。



←持ち上げるアクションを連続で見よう。まずは手をかけて…持ち上げるというより、引っこ抜く感覚だ

➡頭上にかかげたところ。「夢工場〜」の感覚を思い出す人も多いことだろう。あとは思い切り投げ捨てろ

基本的なアクション ●主人公は戦ってばかりではないのだ

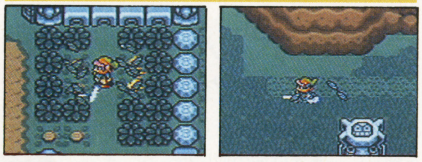
ここでは、戦闘以外のアクションの代表的なものを紹介しておこう。しかし右のもの以外にも、アイテムの助けでさまざまなアクションが可能になる。カンテラで灯をつけたり、シャベルで穴を掘ったり、フックで谷間を渡ったり、後半に行くほどにアクションの種類は増えていくのだ。

ゲーム中、行きたいところへ行けなかったり、謎ときで詰まったりしたら、まず、試していないアクションがないかどうかじっくり考えてみよう。意外なアクションが、意外な場面で役立つことだってあるのだ。

そう、例えば、弓矢は必ずしも戦闘に使うとは限らないし、フックは武器にならないとも限らない？

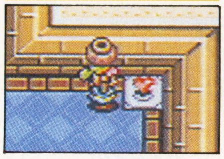
……おっと、これ以上は、「秘密だ……。」

草を刈る



↑足もとを調べたい時の基本アクション。攻撃時に使用できる、あらゆるアクションで応用可能。左は回転斬りでの草刈りで、右はダッシュ斬りによる高速芝刈りの１シーンである

持ち上げる

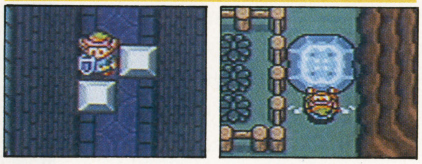


↑攻撃アクションとダブるが、持ち上げたものの下に隠されたアイテムを探す意味もある

とびおりる

↑マップが崖状になり、しかもフチがない場所は、とびおりることができる。結構重要

押す・引く



↑とりあえず、押してみるのも引いてみるのも自由だ。ただし、そうやたらに動くものはない。どちらかと言えば、ダンジョン内でよく使うアクションなのである

泳ぐ

↑泳いでいる間は、攻撃もできないし、アイテムも使えない。しかも操作に慣性がつく

ぶつかる

↑ダッシュしたまま障害物にブチ当たると、はねかえされ、震動する。この震動が大事だ

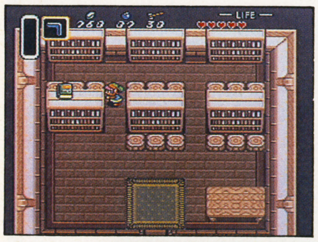
ゼルダのすべてを楽しむために

なんでも試す、これが新「ゼルダ」を楽しむための第一条件だ。今までのゲームだったら「どうせそこまではフォローしてないだろう」と、ハナからあきらめていたようなことでも、とにかくやってみるだけの価値はある。

例えば、村にニワトリがいても、今までだったら、話しかけると「コッコ」とか言うだけだった。しかし「ゼルダ」では……。例え何の役にも立たなくても、何らかの反応を示してくれることが多い。片っ端から草を刈ってみるのもいい。木と見れば突進して激突するのもいい。とにかくなんでも試してみることだ。そして繰り返しになるけれど、いろいろなことを試すには、いろいろなことを知っておかなくてはならない。

また、マップの中に、行ったことのない場所が残されているなら、とにかく行ってみることだ。そこには必ず何かがある。そして、行動範囲は、アクションをひとつおぼえる度に広がっていくだろう。泳げるようになったら川の流れる先へ、フックが手に入ったら壊れた橋の向こうへ。進むほどに広がる世界だ。

←買い物する主人公の図。アイテムを高くかかげるのがシリーズ共通の特徴だ



←棚の上に本らしきものが乗っているが…さて、きみならどんなアクションを試してみるかな？

→看板があったら、とりあえず読むのはあたりまえ。だけどそれだけではすまないのが、このゲームなのだ

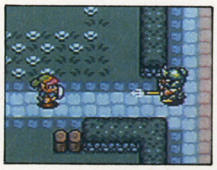
そのほかの応用アクション

前に進むだけでも、崖があれば飛び降りるし、穴があれば落っこちる。一歩進んだ応用アクションも、ひと通り紹介しておこう。

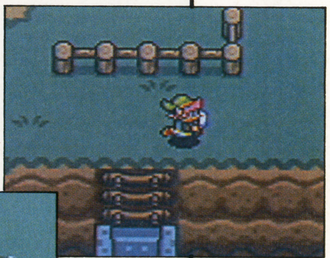
特にダンジョン内では、意外なアクションがトリックの鍵となっているケースが多い。アクションのバリエーションに対する飽くことなき探求心こそが、難易度の高い後半のダンジョンを攻略する鍵となるのだ。

「持ち上げる」なら、どんなものを持ち上げることができるのか。「引っ張って」動くものは？　プレイ中に発見できるアクションのバリエーションは数知れない。

例えゲームクリアしても、この探求の旅はまだ終わらないのかも知れない。

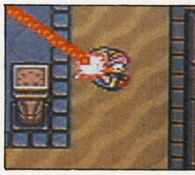


←爆弾を仕掛けたところ。投げることも可能



←歩く。基本中の基本だけど、ポーズがかわいいので、思わず紹介

→攻撃しないで待てば、楯の守備力なりに防御



↓やられた。これだって立派なアクションですよ

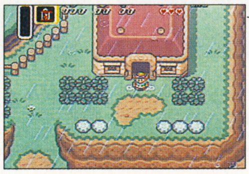
↑ビーム攻撃。レベル２以降の剣でHP満タンの時

前半の進行と、序盤のマップ、大公開

ある嵐の日に、その物語は始まった……

オープニングで、主人公は、いきなりひとり取り残される。頭の中に響いたゼルダ姫の声に応え、おじさんが出て行ってしまうのだ。「待ってろよ」と言われても、じっと待っていたところで何も起きはしない。外に出てみれば、吹き荒れる嵐。不安な夜……。

ここで一気に城を目指すのもいいが、周辺をうろついてみることをおすすめしよう。



→雷鳴とどろき、稲妻の光る夜、主人公はひとりとり残される。城はどっちだ？

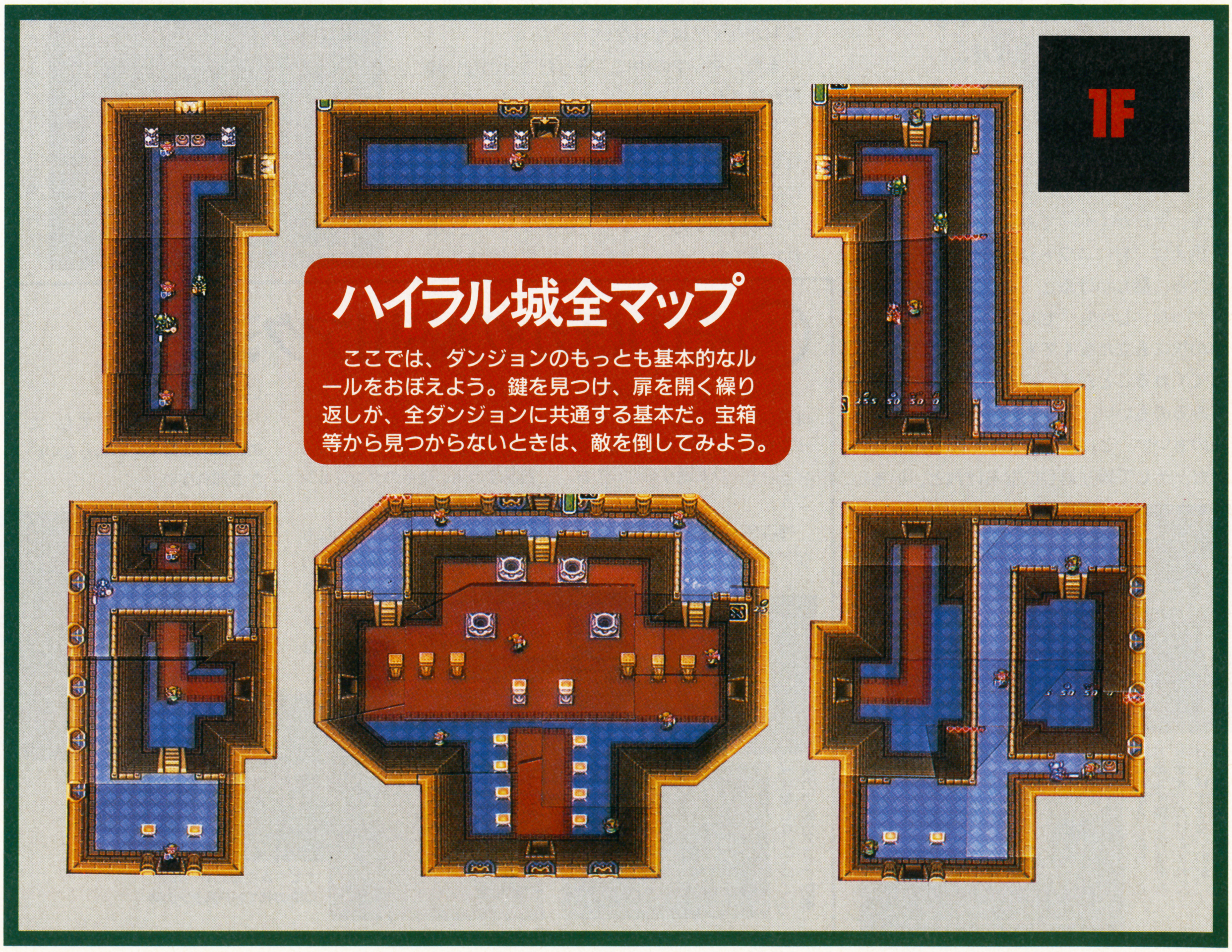
ハイラル城に潜入！ゼルダ姫はどこだ？

さて、全体マップは最初から見れるので、こいつを頼りに、まずは城の前に行こう。まわりをウロウロしていれば、あからさまに怪しい場所がすぐに見つかるはず。まだ剣も楯も持たない主人公にできることは数少ない。何か試せば、すぐに中庭への通路が見つかる。

通路の中で、傷ついたおじさんから剣と楯をもらったら、いよいよ敵を倒しつつ、城に潜入だ。最初のダンジョンだから特に難しいポイントはない。ただ、部屋ごとのつながり方を理解するよう心がけていれば、じきにマップが手に入る。後は鍵を見つけ、扉を開き、進んで行けば自然に姫の元にたどり着ける。

←正面から城に入ることはできない。周辺で抜け道を探さなければ……

↑地下通路に、叔父は倒れていた。剣と楯を受けとったものの、果して使いこなせるのだろうか。不安が増す



ハイラル城全マップ

ここでは、ダンジョンのもっとも基本的なルールをおぼえよう。鍵を見つけ、扉を開く繰り返しが、全ダンジョンに共通する基本だ。宝箱等から見つからないときは、敵を倒してみよう。

ゼルダ姫は、城の地下牢で待っている。トラップに注意しろ！

THE RPG BEST SELECTION

アクションRPGの最高峰『ゼルダの伝説』の魅力

ハイラル城の秘密通路へ急げ

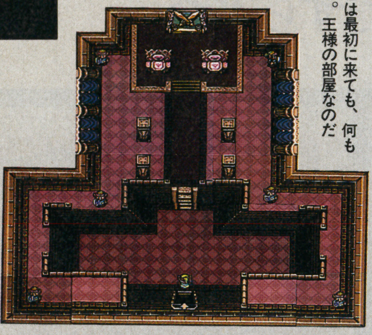
ゼルダ姫救出のためには、鉄球兵士という強敵を倒さなければならない。しかし、こいつはボスというほどのものではなく、基本操作さえおぼえていれば、ヒット・アンド・アウェイで簡単に倒せる。となりの牢にある壺を持ち上げ、ぶつけてから直接攻撃に移るのもいいだろう。

姫を救ったら、あとは彼女の誘導で秘密通路を見つける。単純に言うことに従っていればいいので、悩むことはないはずだ。ここでひとつ、新しい基本動作をおぼえることになる。

ネズミの走り回る地下通路では、魔法の力のルールと、カンテラの使い方をおぼえよう。単に灯をつけるというだけでも、明るさに段階があるとか、一定時間しか保たないとか、さまざまなルールがあることを知ることができるはずだ。

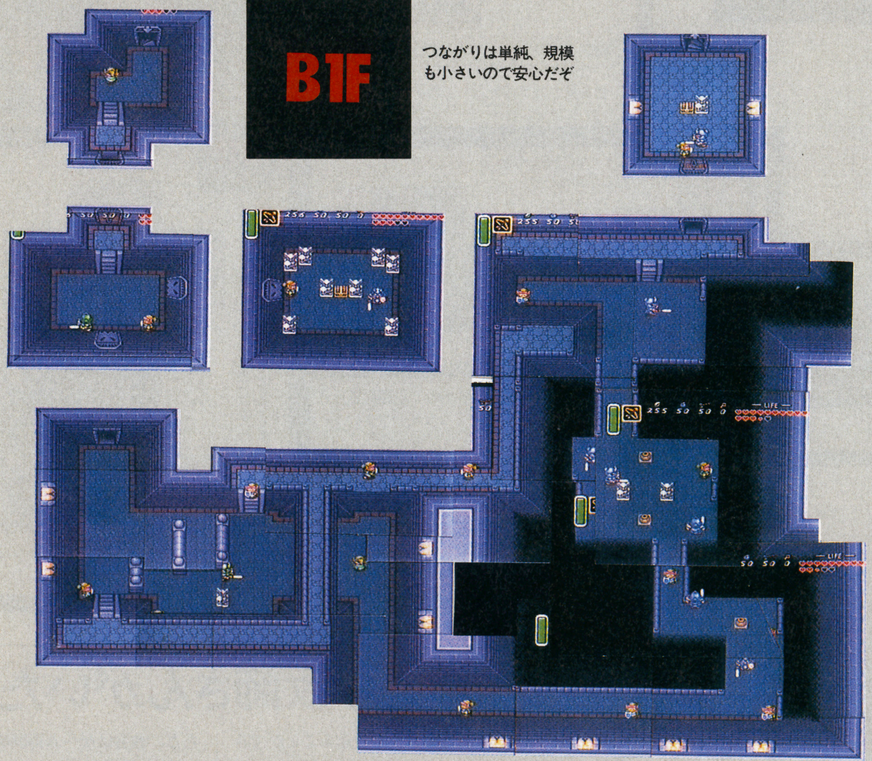
さらに、通路の終わり近くでは、また新しいアクション、「引っ張る」という動作も必要になる。しかし、これからハイラルの世界をさまようきみなら、「最初の家の机でもう試してあるよ」という答を期待したいところだ。

2F



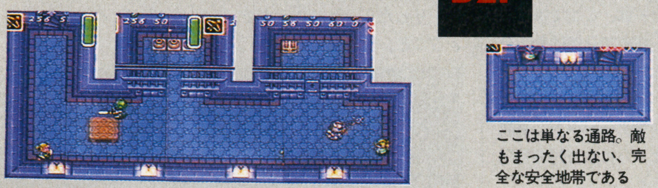
ここは最初に来ても、何もない。王様の部屋なのだ

B1F



つながりは単純、規模も小さいので安心だぞ

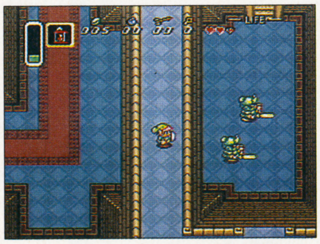
B2F



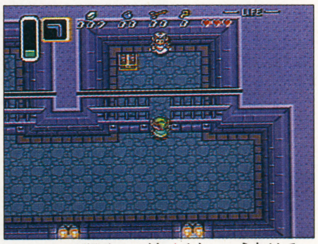
ここは単なる通路。敵もまったく出ない、完全な安全地帯である

B3F

横並びに牢屋がふたつ。閉じこめられているのは、もちろん……。鉄球兵士は強敵だ



↑早くもダンジョンの立体構造が炸裂！見えてて行けない、このもどかしさがね



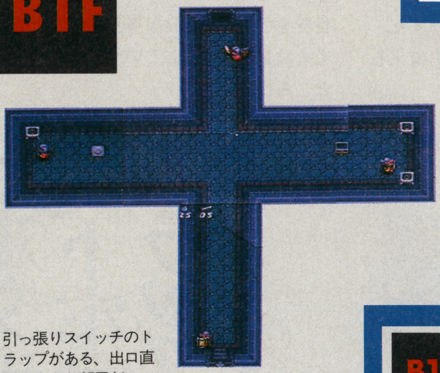
↑ゼルダ姫めーっけっ！と、いうわけで最初の目的は果たされたのでありました

ハイラル城秘密通路マップ

そのほとんどが、暗闇に包まれたダンジョンだ。カンテラで回りだけ照らされるので、そのままでも進めるが、燭台を見つけたら、灯を入れよう。より安全に進むことができるぞ。

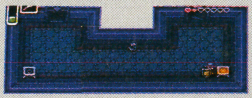
カンテラの灯を頼りに暗闇の中をひたすら進む

B1F



引っ張りスイッチのトラップがある、出口直前の大きな部屋だ

1F



形は単純だが、灯りをつけないと、うるさいネズミにてこずることも

2F

暗闇なので、多少迷いやすい部屋。よけいなダメージを受ける前に、早いとこ燭台を見つけて灯を入れてしまおう

B1F

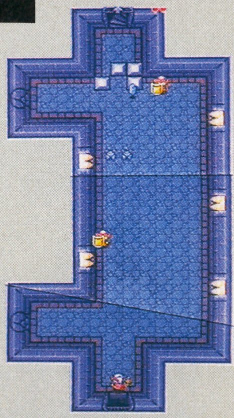
このあたりは、構造も単純な通路のみの部屋だ

2F

小さな小さな部屋。その繰り返しで、だんだん位置感覚がなくなる

B1F

2ヶ所出っ張って、壁にヒビが入っている。気になるけれど、今は何もできない

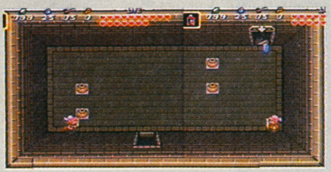


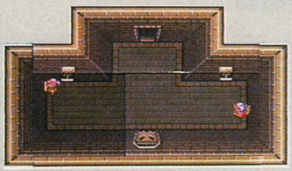
B1F

ピチャピチャという水音が印象的な、水路の部屋。アクション的には通常となんら変わりない

1F

教会に抜ける寸前の地上の2部屋。この南側が、すぐ教会になるのだ





⬅教会内部は、マップ不要につき省略。2人は祭壇に出る

●教会についたら牧師さんがいた

やっとの思いで暗闇を抜けると、そこは教会の祭壇だった。ゼルダ姫が「きっと力になってくれる」と言っていた牧師さんが出迎えてくれる。プレイヤーは、ここで彼の話を聞き、初めて具体的な大目標を知ることができるのだ。

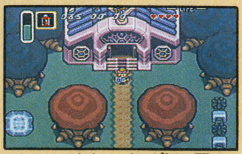
敵は、司祭アグニム。必要なのはマスターソード。当面の目標は、カカリコ村の長老に会うこと。

話をしっかり聞いたら、村に向かおう。いよいよ、山野を自由に駆け巡ることができる。本当のゲームはここから始まるのだ。

教会の外に出たら、まず、現在位置の確認。これさえしっかりしたら、とりあえずできること、何をしてもいい。

ただ、教会はゲーム再開時の2番目の拠点ともなるので、周辺の地理を把握するよう心がけておきたい。迷子になって、あげくの果てにゲームオーバーじゃ、ちょっと悲しいからね。

⬆状況を話す牧師さん。危機はすぐそこまでせまってきているのだ



⬆ほかでもないゼルダ姫の願い、聞き入れないわけにはいかないね

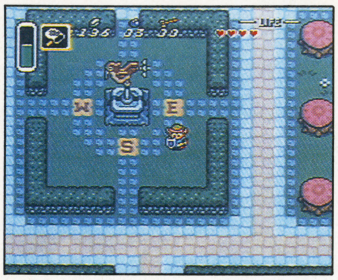
そして、はっきりとした目的が見えてくる…

カカリコ村で、まずは情報とアイテムの収集だ

教会を出たあとどこへ行くかはまったくの自由だが、とりあえず物語を進めようと思ったら、西のカカリコ村を目指そう。人が集まりすむところにはきっと情報もあるし、ひょっとしたら店だってあるかも知れない。そして何より、長老に会って話を聞くことだ。

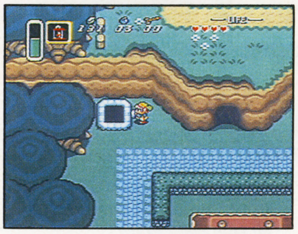
さて、村に入ると、すぐに長老の家が見つかる。しかし長老は留守だと言うではないか。村の中にたったひとり、長老の消息を知る人がいるので、全員に話を聞いてまわろう。中には闇の勢力が出した指名手配を真に受けて、主人公を敵視する村人もいる。めげずに村中をまわり、手に入るものは手に入れ、あらゆる情報を聞き取っておこう。入れそうだけど入れないところ、取れそうで取れないもの、例え今確認しきれなくても、気になった点はしっかりおぼえておくことが大切だ。

長老の居場所がわかったなら、とりあえずそこに行くことが最優先事項となる。



➡村のシンボルとも言える大きな風見鶏。ここがちょうど、村の中心にあたる

➡なんと、主人公はゼルダ姫誘拐の濡れ衣で、指名手配されている。村人の中には、これを真に受けている人もいるので、注意しよう

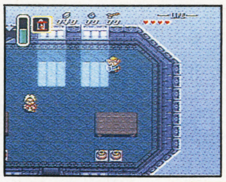


⬅いかにも何かありそうな井戸だけど、どうしても入ることができない。気のせいなのだろうか。それとも？　記憶に止めておこう

ハイラルの世界にもいろんな人がいるのだ

ぼくらの日常からはかけ離れたファンタジー・ワールド、ハイラルにも、その住人には日常生活がある。権力の影におびえ、主人公を見れば兵隊を呼ぶ臆病な小市民、行方不明の息子を思い、酒場に入り浸る老人、野山を駆け巡る自分を思いながら、病に伏せる少年。情報収集はもちろんだが、素直な気持ちでハイラルの住人たちとの触れ合いを楽しもう。

➡病に伏せっている少年。話を聞いてみよう。彼は更利なアイテムを待ってるぞ



⬅半地下の薄暗い部屋に住む人。なんでも、もとは盗賊の住居だったという

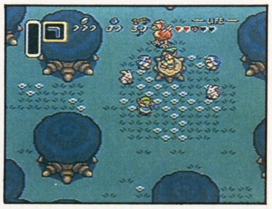
ハイラル地方寄り道ガイド

クリアだけがゲームの目的じゃない！

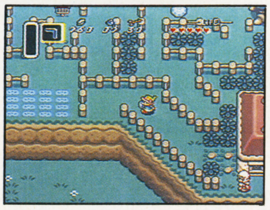
さて、その場その場での最優先目的はともかくとして、ハイラルの世界には、さまざまな場所とドラマが隠されている。ゲームは序盤でも、とりあえず行けるところには行ってみようではないか。

ハイラル観光のガイドとなるのは、言うまでもなくXボタンの全体マップ。何かありそうだけど、まだ行ってない、という場所を見つけたら、実際にそこまで行けるかどうかはともかく、近くまでは行ってみよう。序盤で行ってもまだまだイベントは起こらないケースが多いけれど、何がしかの光景を目撃することはできるかも知れない。後で何かイベントが起こるにしろ、一度見ておいて体験するのと、初めて行く場所で体験するのとでは印象が全然違う。特に動物の広場のイベントなど、一度は前もって見ておくことをおすすめしたい。後に取っておきたい、などとは考えなくても大丈夫。行くべき場所はどんどん増えるのだから。

⬅変なおじさん。何者かって、だから、変なおじさんだって



➡動物たちに囲まれ、笛を吹く男。何者なのかわからない

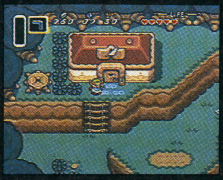


➡迷路のように複雑に柵を巡らせた、不思議な場所もある

あんな場所こんな場所

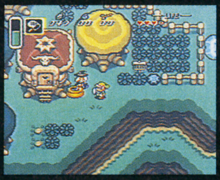
左の写真で紹介したほかにも、序盤で行ける気になる場所はたくさんある。どことは言わないが、画面写真だけ、チラッと紹介しておこう。きみは全部、チェックしてるかな？

書庫のある家



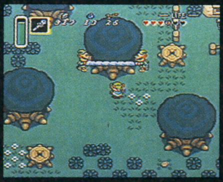
⬆図書館のような、本ばかり並んだ家。棚の上に置かれた本が、なんだか気になるけれど……

魔女の魔法屋



⬆魔女があやしげな薬を調合している魔法屋。最後までお世話になる重要なポイントだ

木こりの兄弟



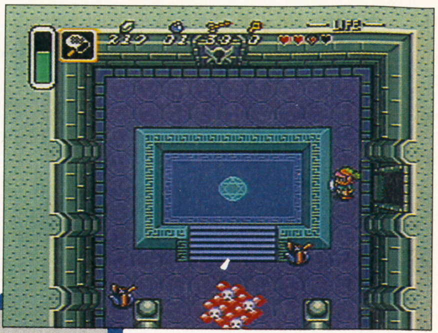
⬆ヘブラ山のふもとにすむ、木こりの兄弟。今はただ、彼らの動きを見守ることしかできない

マスターソード

⬆まだまだ手にすることはできないけれど、マスターソードの勇姿をおがむことだけはできる

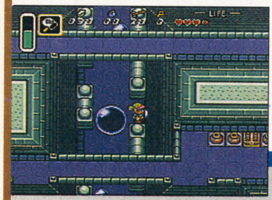
東の神殿マップ

最初のハイラル城のダンジョンは、いわば小手調べ。ダンジョンの仕組みが本格化するのは、いよいよここからだ。全体マップがあるからといって安心はできない。立体構造を把握しよう。

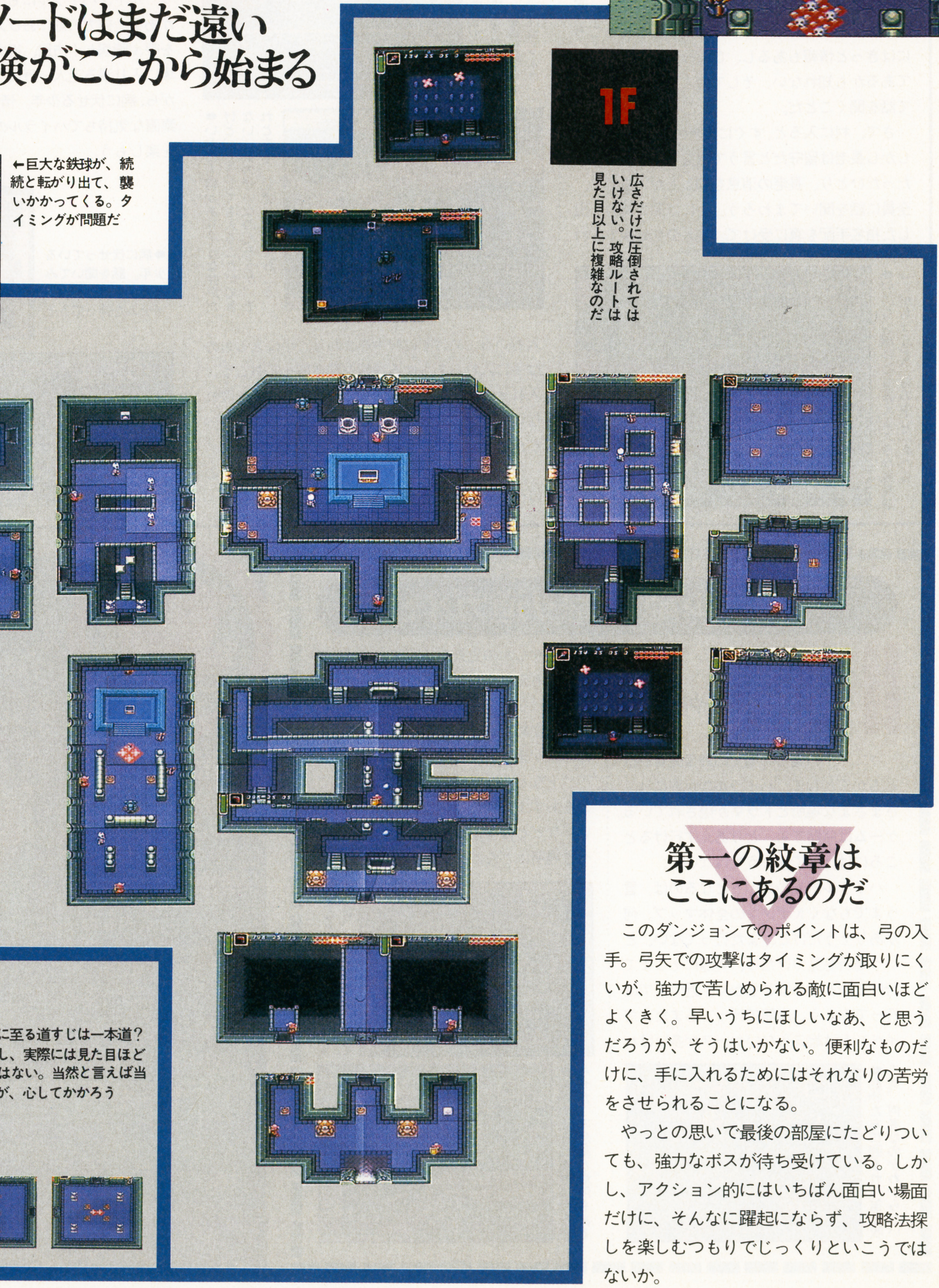


→秘密めいた魔法陣の台座が広間の中央に。何をすれば、何が起こるのか、いろいろ試してみよう

マスターソードはまだ遠い 本当の冒険がここから始まる



←巨大な鉄球が、続続と転がり出て、襲いかかってくる。タイミングが問題だ



第一の紋章はここにあるのだ

このダンジョンでのポイントは、弓の入手。弓矢での攻撃はタイミングが取りにくいが、強力で苦しめられる敵に面白いほどよくきく。早いうちにほしいなあ、と思うだろうが、そうはいかない。便利なものだけに、手に入れるためにはそれなりの苦労をさせられることになる。

やっとの思いで最後の部屋にたどりついても、強力なボスが待ち受けている。しかし、アクション的にはいちばん面白い場面だけに、そんなに躍起にならず、攻略法探しを楽しむつもりでじっくりといこうではないか。

第二の紋章を求める前に、すべきことがあるぞ

とっても便利な アイスロッドを探そう

無事第一の紋章を手に入れたなら、長老からとあるメッセージが聞けるはず。このイベントで手に入るものは、はっきり言って必ずしもクリアに必要なアイテムではない。しかし、ゲーム中でも屈指の面白いアイテムだけに、ぜひとも手に入れておきたいところだ。行くべき場所も、大げさなダンジョンなどではなく、ちょっとした仕掛けのある小さな洞窟だけ。

→向こうに見えるのが、どうやら話に聞いた洞窟らしいんだけど。はて、アイスロッドはいずこに？

←これがアイスロッドの効果だ！ たいていの敵はこれで凍りつく。持ち上げることもできるぞ

→湖をぐるりとまわりこむルートは、ちょっぴり強敵が揃っている。近くで妖精の泉を探そう

ひとつだけヒントと課題を出しておくなら、爆弾、とだけ言っておくことにしよう。旧ゼルダの経験者なら当然わかるであろうパターン。今後もダンジョンで、非常に重要なテクニックのひとつとして頻繁に出てくることになる。ともあれ、アイスロッドを入手したら、試し撃ちしまくろう。

砂漠の神殿には ただでは入れない

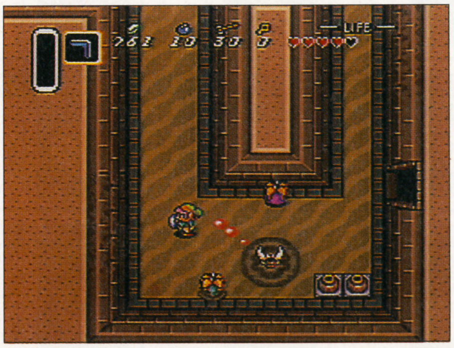
行ってみたのはいいけれど、入り口に立つ石板にわけのわからない文字が書き付けられているばかりで、入り方がさっぱりわからない砂漠の神殿。この文字、ハイラル語を読むためには、あるアイテムが必要になる。このアイテムの取り方が、またもや新しいパターン。しかし、東の神殿をクリアしていれば必ず手に入れることができるはず。あせらずに、まだ行っていないエリアをまわっていれば、自然に手がかりが見つかるだろう。まだまだゲームは始まったばかりだ。

←謎の石板。何が書いてあるか、全然ちんぷんかんぷんなのだ

砂漠の神殿〜ダンジョンも徐々に複雑に

まずは周辺の探索 から始めよう

初めて砂漠に入ったら、まずは全体を見てまわろう。神殿に直行するのもいいが、後々のことを考えても、絶対にあたりを調べておいた方がいい。世界のあちこちに隠されたさまざまなアイテム、イベントを見てまわることは、遠回りのようでいて、結局その後の旅を楽にしてくれる。砂漠では頭上を飛び回るハゲタカ等の敵がうるさいが、注意して調べれば、体力の回復にもってこいのポイントだって見つかるはず。苦あれば楽あり、というわけで、準備万端整ったなら、いよいよ神殿に向かおう。入り口のクリア方法は、もうわかってるよね。文字に関わる、あのアイテムは持っているかな？



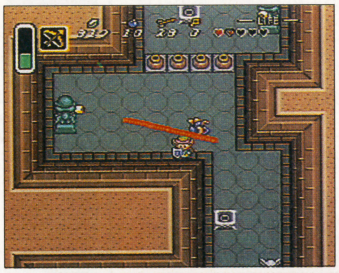
→床がそのまま砂漠になっている、過酷なダンジョン。出入口が複数あるのが、大きな特徴だ

ダンジョントラップは あきれるほど多彩だ

ここ、砂漠の神殿から、いよいよダンジョンが本格化してくる。まず、感覚としておぼえなければいけないのが、ダンジョンの立体構造だ。単にフロアがわかれているというだけではなく、1フロアの中でも2段階の高さがあるという点に注意しなければならない。このダンジョンの場合も、マップを見れば単に隣合った部屋が、はるかに遠回りしないとたどり着けないような構造になっている。それでもこのあたりはまだいい方で、後半になると、さらにフロア同士が落とし穴でつながっていたり、スイッチひとつで構造が変わったりという非常に複雑な構造になってくる。それもこれも、基本はここでおぼえておくことができる。漠然と歩き回ってクリアするのではなく、意識的なダンジョン攻略を心がけよう。

それからここでは、知っているといないとでは大違いの、いわばダンジョン内の休憩所ともいうべき部屋が初登場する。そう、妖精のすむ部屋が、このダンジョンのどこかにあるのだ。普通に歩いていたのではまず見つからないが、今後も同じパターンで出てくることがあるので、知っておくと安心。少々粘ってでも見つけてみよう。

他にこのダンジョンの特徴といえば、出入口が複数あることが挙げられる。確かに最初のハイラル城にも入り口とは別の出口が2つあったが、回廊の上を歩けるだけだった。砂漠の神殿の場合は、他の出口を利用しないと行くことのできない場所がある、というわけなのだ。途中で行き詰まる場面もあるかと思うが、じっくり考えてみよう。



←レーザーを発する回転砲台は強力。ほかの敵との組み合わせはキビシイぞ

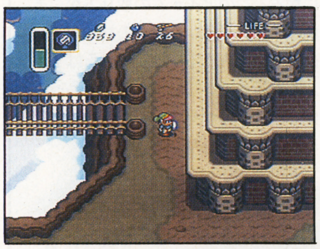
→ダンジョン攻略中に屋外を歩くなんて!? これも後半めずらしくないのだ

▼そして物語は、前半のクライマックスへと向かう

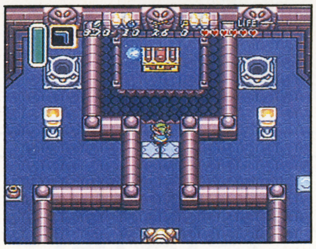
ヘラの塔には、第三の紋章があるはずだ

第三の紋章が置かれたヘラの塔は、前半戦最大の難所だ。塔と言うだけあってフロアが幾重にも重なり、それぞれが階段や落とし穴、さらにはワープゾーン等で複雑に結びついている。しかし、このダンジョンを難しくしている何よりも大きな原因は、クリスタル・スイッチと呼ばれる仕掛けなのだ。

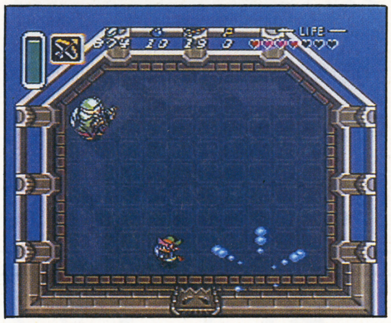
床の上に並んだ2色の突起が、スイッチによって交互に出たり入ったりする。必ずどちらか1色が障害となってルートを塞ぐので、なかなか思うように進めない。しかも、スイッチはどこにでもあるというわけではないのだ。ここで重要になってくるのが、作業の手順と、スイッチの遠隔操作だ。ここは思いきり苦しんで、基本的なパターンをおぼえておこう。それから、ここにもちゃんと、妖精たちが住んでいるぞ。



←ヘブラ山頂に不気味にそびえ立つヘラの塔。ここに第三の、つまり最後の紋章がかくされている！



→床に開いた穴から、下の階が見える。フロア同士のタテの関りを理解することが大切なのだ



↑ついに追いつめた!! 司祭アグニムとの決戦だ。戦いに際しては、長老とゼルダ姫の助言を思い出すのだ

マスターソードを手にしたら……

ヘラの塔をクリアしたら、もうマスターソードはいつでも手に入る。そして、ハイラルにそっくりな「影の世界」の存在も知ることになるだろう。そう、まだ冒険はやっと中盤に差し掛かったところなのだ。

まずはハイラル城に戻り、悪司祭アグニムを追いつめよう。長老のヒントさえきちんと聞いていれば、そんなに強い相手ではない。そしてアグニムを倒したら……いよいよ舞台は影の世界へと移っていくのだ。

→影の世界で最初に行くことになる、影の神殿。仕掛けの複雑さは最早言語道断

←ボスもスゴイぞ！こんなヤツに勝てるのかな？ 無論、弱点アリだけどねえ

▼きみはいくつ見つけられるか？ アイテム紹介だ

「ゼルダ」のアイテムは、並のＲＰＧのそれとはひと味もふた味も違う。アクションのシステム同様、ひとつのアイテムが、さまざまな局面で異なった働きを見せるのだ。そして、必須アイテムの占める割合が意外なほど少ない。実用性の高いアイテムばかりなのだ。それだけに発見するのも大変だけど、そこは超ナチュラルなゼルダの世界。宝探しの喜びここに極まれり、てな感じなのだ。

カンテラ	暗がりを照らす灯。灯ろうに火をともす
ブーメラン	敵にぶつけて動きを止める。飛距離2段階
ばくだん	壁や床に穴を開けたり、敵を攻撃したり
虫取りアミ	その名の通りの用途。捕えた虫はビンに
ムドラの書	ハイラルの古代文字を解読するのに必要
弓（矢）	タイミングが難しいが、強力な飛び道具
キノコ	魔法の粉の材料となる、不思議なキノコ
魔法の粉	草木や敵にふりかけると、何か変化が？
マジカルミラー	影の世界から戻る時に使用。迷宮脱出にも
マジックハンマー	クイなどの障害物を地中に打ち込める
フックショット	長い鎖の先のカギを使い、谷等を渡れる
シャベル	足元の地面を掘り起こすことができる
オカリナ	もの悲しい音色を響かせる魔法の土笛
アイスロッド	強力な冷気で敵を凍らせる。魔法力を消費
ファイアロッド	炎で敵を攻撃し、カンテラがわりになる
ソマリアの杖	魔力でブロックを作り出す魔法の杖
バイラの杖	聖なる光を発し、バリアの役割を果たす
マジックマント	魔法力を使って着る者の姿を消し去る
ボンバーメダル	火炎の渦で敵を巻き込む強力な魔法の元
エーテルメダル	アイスロッドの効果が画面全体に及ぶ
シェイクメダル	魔法の力で地震を巻き起こす強力な魔法
ペガサスの靴	装備アイテム。はくと、ダッシュ斬り可能
パワーグラブ	石をも持ち上げる力を与える。2段階
水かき	深い水の表面を泳げるようになる装備
ムーンパール	闇の世界でも自分の姿を保つ唯一の道具

ビンの使い途

←ビンは最大4つまで入手できる。内容は自由だ

このアイテムはただの容器。中に何かを入れるためのものだ。とりあえずは薬を入れるのに必要だが、他にもいろいろ入れることができるらしい。

TV GAME MAGAZINE
ヒッポン スーパー
HIPPON SUPER!

ザ・RPGセレクション —— 4

よりどりみどり風見鶏。キミの財布と睡眠時間を直撃する台風19号的一大特集

SFC ドラゴンクエストV —— 6
★待ちに待ってた新情報公開！　モンスター写真11体を発表。北枕獲のモンスター解説付き

SFC ゼルダの伝説〜神々のトライフォース —— 9
★ラップビートと共に現れた新・ゼル伝。年末を席巻する名作アクションRPGに捧げるIOP！

SFC ロマンシングSa・Ga —— 31
フリーシナリオRPGとは？　FFIVとは対極をなす圧倒的な自由度を検証する

SFC ダンジョンマスター —— 38
★リアルタイム・3DRPG。年末発売に向けて、ダンジョンの持つ恐ろしさをお伝えします。

PC 天外魔境II卍MARU —— 42
★540MのCD-ROMの中に込められた、巨大世界。数字で見る、天外IIワールドの全て

FC がんばれゴエモン外伝2〜天下の財宝〜 —— 44
★お正月にうってつけ。ゴエモンとエビス丸の新たな珍道中の旅立ち部分を紹介

特集 特別企画・年末のための"もう1本" —— 26
ゲームファンの魂が昂揚する年末。心移ろいてここにあらず、まぶたに浮かぶ秋葉原

特集 TVゲームブロードウェイ・スペシャル！ —— 71
100本を越える年末年始発売ソフト。商売に走る業界全体に敢然と立ち向かうヒッポン・レヴュアー

特報 MEGA-CDキックオフ！ —— 158
今だ全貌明るみにでず。スペック美人・MEGA-CDの素顔に迫まるソフト特集

ニューカマーコーナー
おやじランド　昭和20年代生まれを読者層に取り込むべく生まれた玉砕ページ —— 66
ゲースポ　"春麗ヘア丸出し"ただでさえ少ない女性読者を駆逐する気か？　爆発ページ —— 67
絵描衛門道場　尋常ならぬ本誌の大プッシュ。メーカー広報も首をかしげる不可思議ページ —— 67

みそなべコンビのハイテク大予言 —— 62
〜テレビは10年以内になくなる!?〜
新装開店リーダーズフリートーク&メーカーズスクランブル —— 64
特集・ゲームミュージックフリーク —— 95
スーパーテク道場「超魔界村」 —— 143

HOT-GAME REVIEW
SFC スーパー信長の野望　武将風雲録 —— 48
FC ロックマン4〜新たなる野望〜 —— 49
PC ロード・オブ・ウォーズ —— 50
MD ゴールデンアックス2 —— 51
GB サ・ガ3 —— 52
GG アーリエル —— 53

TVゲームヒットチャート —— 20
ニュースファイル —— 24
ユーザーズアイ —— 54
中古ソフト情報局 —— 146
NEW SOFT STREET —— 161

●バラエティ
バグボーイクラブスーパー —— 130
ドラクエマスターズクラブ —— 136
ファイナルファンタジーナイツ —— 138
ウィザードリィ友の会 —— 140
クラブ邪教の館 —— 141

●コラムランド
TVゲーム昔話 —— 68
怪物博物館／ホラーは踊る —— 69
神話世界の旅人たち —— 70

●コミック&小説
小説ウィザードリィII —— 55
コミックウィザードリィ第3部「復讐鬼の城」 —— 126
コミックインティ —— 156

次号・HIPPON SUPER！の予告 —— 154
プレゼントのお知らせ —— 155
新作ソフトスケジュール —— 168

ハード別ゲームソフト

●スーパーファミコン
ウルティマIV／F1-GRAND-PRIX／魂斗羅スピリッツ／スーパー上海ドラゴンズアイ／スーパー信長の野望武将風雲録／スーパーファイアープロレスリング／スーパーフォーメーションサッカー／スーパーファミスタ／スーパーワギャンランド／ゼルダの伝説・神々のトライフォース／サンダースピリッツ／サイバーフォーミュラ／シムアース／ソウルブレイダー／ダンジョンマスター／ちびまる子ちゃんはりきり365日の巻／超魔界村／電電伝説／ドラゴンクエストV天空の花嫁／バトルコマンダー八武衆修羅の兵法／反省ザルジローくんの大冒険／プリンス・オブ・ペルシャ／ラグーン／らんま½／レミングス／ロマンシング　サ・ガ

●ファミコン
アスミッくんランド／伝染るんです／がんばれゴエモン外伝II天下の財宝／ジャストブリード／将棋名鑑'92／第2次スーパーロボット対戦／タイニートゥーンアドベンチャーズ／ダイナマイトバットマン／チキチキマシン猛レース／鳥人戦隊ジェットマン／つるピカハゲ丸くんめざせ／ツルセコの証／T・M・N・T2ザ・マンハッタンプロジェクト／テクモスーパーボウル／テトリス2／東京パチスロアドベンチャー／信長の野望武将風雲録／爆笑人生劇場3／ハドソンホーク／バトルトード／バッキーオヘア／パーマン2秘密結社マドー団を倒せ／ファミスタ'92／平成天才バカボン／ベスト競馬ダービースタリオン／HOOK／桝添要一朝までファミコン／モンスターメーカー七つの秘密／ヨッシーの卵／ロックマン4新たなる野望

●PCエンジン
IQ-PANIC／R-TYPE COMPLETECD／おかあさんといっしょにこにこぷん／キャンペーン版大戦略II／グラディウエ／ゲンジ通信あげたま／サイバードッジ／沙羅曼蛇／省偵物語2宇宙探偵ディバン出動編／スパイラルウェーブ／スーパーシュヴァルツシルト／スーパーファンタジーゾーン／桃太郎電鉄II／太平記／ちびまる子ちゃんクイズでピーヒャラ／天外魔境II★MARU／ドラえもんのび太のドラヒセアンナイト／ドラゴンセイバー／なりトレ〜ザ・スゴロク'92〜／熱血高校ドッヂボール部PCサッカー番外編／バブルガムクラッシュ／バリスティックス／秘宝伝説クリスの冒険／マイト&マジックBOOK I／モンスターメーカー／らんま½とらわれの花嫁／ロード・オブ・ウォーズ

●メガドライブ
アーネスト・エヴァンス／アンデットライン／F1サーカスMD／ゴールドデンアックス2／三国志II／精霊神世紀フェイエリア／SOL-FEACE／太平記／タスクフォース／DAHNA女神誕生／天下布武／ドナルドダックグルジア王の秘密／中島悟F1-GRAND-PRIX／忍者武雷伝説／ノスタルジア1907／信長の野望武将風雲録／ファイティングマスターズ／HEAVY-NOVA／夢幻戦士ヴァリスIV／LUNAR／惑星ウッドストック〜ファンキーホラーバンド

●ゲームギア
アーリエル／スペースハリアー／バスターボール／フレイ〜修業編／ヘビーウェイトチャンプ

●ゲームボーイ
アメリカ横断ウルトラクイズ／ウルティマ失われたルーン／がんばれゴエモンさらわれたエビス丸／機甲警察メタルジャック／きんぎょ注意報わぴエのわくわくスタンプラリー／サガイア／サ・ガ3／しっぽでぶん／ジャンケンマン／太陽の勇者ファイバード／ドッジボーイ／ナムコクラシック／忍者竜剣伝GB／パチンコ西遊記／ハドソンホーク／バトルオブキングダム／ピータン／Mine Sweeper掃海艇／ミグレイン／モノポリー／桃太郎伝説外伝／ライジオー／らんま½熱烈格闘編／ロックマンワールド2／ヨッシーの卵／ワールドビーチバレー

●NEO-GEO
餓狼伝説

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER/ VOL.12 のアンケートハガキより

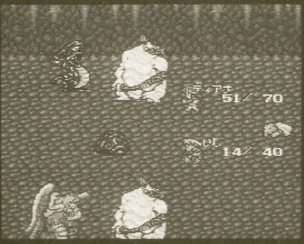
SUPER FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	ゼルダの伝説～神々のトライフォース	任天堂	393
2	1	↓	ドラゴンクエストV	エニックス	300
3	3	=	ロマンシングサ・ガ	スクウェア	273
4	4	=	ウィザードリィV	アスキー	162
5	5	=	ストリートファイターII	カプコン	138
6	6	=	真・女神転生	アトラス	78
7	−	↑	弟切草	チュンソフト	63
8	9	↑	シムアース	イマジニア	62
9	8	↓	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	46
10	10	=	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	42

発売直前ゼルダ1位

「ファイナルファンタジーIV」のときもそうだったように、「新・ゼルダの伝説」が発売時期をむかえてついに常時トップの「ドラゴンクエストV」を抜いて1位に立つほどの期待を集めています。さらに3位の「ロマンシングサ・ガ」と5位の「ストリートファイターII」は先月と同様のポジションをキープしています。その代わりに、今まで支持の多かった「ドラクエV」「ウィズV」の2作が情報の少なさのためか、低い得点になっています。それ以外の作品にあまり元気がないのが気がかりです。年末は「ゼルダ」と「サ・ガ」ばかりなのでしょうか。

LOOK OUT!



↑ゲームボーイで3作を数えたシリーズがスーパーファミコンに移行。グラフィックの持つムードは「ファイナルファンタジーIV」のそれにとても近いものだ

一今号の注目ソフト一

「ファイナルファンタジー」シリーズの血を引く「サ・ガ」作品の数々。スーパーファミコン版のタイトルは「ロマンシングサ・ガ」。マルチシナリオが本作品をある意味で全く特異なRPGとして完成させることに成功しているようです。8人のうち任意のキャラクターでゲームをスタートし、イベント参加も任意など、自由な遊び方ができるのが特色でしょう。ともあれ新しいスタイルのRPGとしてユーザーの注目を集めているのは確かです。

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER/ VOL.12 のアンケートハガキより

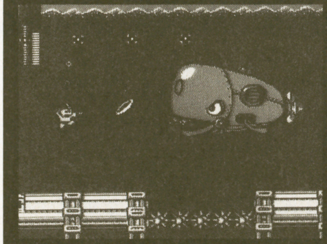
FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ファイアーエムブレム外伝	任天堂	285
2	2	=	テトリス2	BPS	168
3	3	=	ファミスタ'92	ナムコ	135
4	6	↑	ロックマン4	カプコン	126
5	5	=	ジャストブリード	エニックス	114
6	8	↑	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	111
7	10	↑	モンスターメーカー	ソフエル	108
8	4	↓	ダークロード	データイースト	75
9	−	↑	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	69
10	−	↑	ラディア戦記	テクモ	54

年末ソフトが並ぶ

トップ10内にランキングされた作品の半数ほどが今月発売のラインナップで構成されています。多様な作風をほこる最近のファミコンソフトならではの順位です。年末商戦のからみもあり、続編が目立ってはいますが、ここに名の上がっているものはどれもが高水準の内容を持っているのは喜ばしいことです。話題性を持った作品は少ないものの、今年の年末は他機種に比べてファミコンが最もツブが揃っているようです。すでに発売されたソフトが多いことも、未だにファミコンがユーザーにとって安息地である事を意味しているかのようです。

LOOK OUT!



↑ボスを倒して武器を得るのはシリーズ1作目から全く変わっていない。今回もボスは8体。目新しさはあまりないが安心して遊べる内容であるのはさすがカプコンという感じ

一今号の注目ソフト一

すっかりカプコンのコンシューマーを代表するまでのシリーズになった「ロックマン」の最新作「ロックマン4」が4位にランクされています。難度の高さがウワサを呼び、ユーザーを選びながらも、アクションゲームとしては高い人気を持っているシリーズです。「4」は前作「3」の延長線上にある作品で、前回から生まれたラッシュやスライディングなどのシステムは受けつがれています。相変わらずのとっつきにくさもやはり健在ですが。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が100点になるように換算したものです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●ＰＣエンジンの欄を見ていたら特報でグラディウスと沙羅曼蛇が発売されることが出ていたのですごくうれしかった。
（東京都・荒木隆一）

●ロマンシング　サ・ガが欲しい。でもスーパーファミコンがない。
（北海道・土岐貴義）

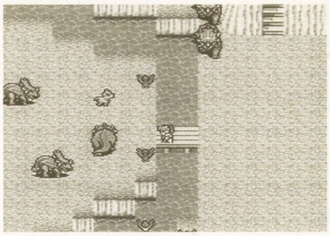
●やい、任天堂、スーパーファミコンの処理の遅さはなんだ、ユーザーをなめんなョ
（香川県・租川欽秀）

●「ＣＭの力ってすごいなー」と改めて感じました。新・ゼルダの伝説なんか、その好例ですね。本当にカッコイイよなー、あのダンス。
（秋田県・三浦　薫）

●ゲームをする女の子を白い目で見る奴らに告ぐ／　何故そんな目で見んの？　ゲーセンは男の子オンリーじゃないんだぞ。そりゃ、私は未だにストIIクリアできないわよっ／　でも好きなんだからいいじゃない／
（新潟県・松山唯奈）

↑かなりの反響を呼んでいるコナミのＰＣエンジン参入。ＰＣユーザーはもとより、ＰＣをまだ持っていないコナミファンからも歓迎されているようだ。以降の動きに注目したい

↓悲しいことに年内の発売が見送られてしまったロマンシングサ・ガ。ファンの異常な期待もそのまま越年するのだろうか？　まだまだ波瀾万丈の業界年末進行



読者が選んだほしいソフト PC-ENGINE TOP 10

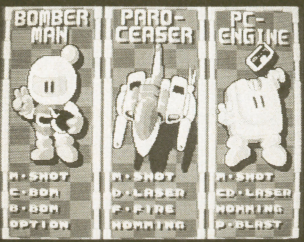
HIPPON SUPER／ VOL.12のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	天外魔境II 卍MARU	ハドソン	291
2	4	↑	ウィザードリィ	ナグザット	159
3	3	＝	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	150
4	－	↑	グラディウス	コナミ	135
5	6	↓	ドラゴンセイバー	ナムコ	105
6	－	↑	雷電	ハドソン	79
7	－	↑	不思議の海のナディア	ハドソン	78
8	7	↓	プリンスオブペルシャ	リバーヒルソフト	66
9	2	↓	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン	65
10	－	↑	レディファントム	レーザーソフト	63

向かうところ敵なし

まさに向かうところ敵なしの天外魔境IIの人気。発売時期が今のところ不透明ですが、発売後１～２ヵ月ほどは天外の人気は続くでしょう。専門誌を中心にメディアへの露出は盛んなものがあり、それがこの高人気を支えているものと思われます。一方で、な～んの露出も前情報もないウィザードリィがとうとう２位にまで登り詰めてきました。コナミのグラディウスも上ってきており、ＰＣユーザーも、やはり他ハードの看板ソフトの移植となると鋭敏な反応を示すようです。アニメの人気が高い不思議の海のナディアもランクインしてきました。

LOOK OUT／



↑ナディアの写真は未だ入手不可ということで同じハドソンのスターパロジャー。今月のベスト10の中の実に５本はハドソンのソフト。これが良い事なのか悪い事なのか、よく分かりませんが。

一今号の注目ソフト一

本誌ではなんらの紹介もしていない不思議の海のナディアがいきなりチャートインです。発売も来年夏以降ということで、まだまだ具体的な情報はありませんが、アニメの人気の高さゆえのことなのでしょうか？　それとも某専門誌で盛んに取り上げられているのをＨＩＰＰＯＮ読者も読んでいたのでしょうか？　いずれにしろ、アニメのファン層とＰＣユーザーというのは非常に密接な関係にある、という事実があらためて学習されたワケです。

読者が選んだほしいソフト MEGA DRIVE TOP 10

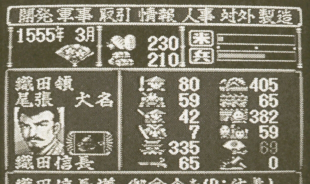
HIPPON SUPER／ VOL.12のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	3×3EYES	セガ	195
2	2	＝	ゴールデンアックス2	セガ	162
3	7	↑	ソニックザヘッジホッグ	セガ	144
4	3	↓	シムアース	セガ	117
5	5	＝	LUNAR	ゲームアーツ	102
6	4	↓	シャイニングフォース	セガ	90
7	9	↑	ルナーク	タイトー	87
8	8	＝	ローリングサンダー2	ナムコ	72
9	－	↑	信長の野望・武将風雲録	光栄	51
10	－	↑	アルスラーン戦記	ヒューマン	48

ソニック持続

前々号４位、前号７位、そして今号３位と『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が長い人気を保っています。ゲーム性やキャラクターデザインなど高水準なソフトだけに、この安定した人気がどこまで続くかが今後の注目点です。１位と２位は前々号から変わりませんが、『ゴールデンアックスII』が今月発売になるので次の順位がどうなるか楽しみなところでしょう。また、新たにランクインしてきた『アルスラーン戦記』は、原作のファンが多いと思われるので長期にわたってベスト10に居座わると思われます。次号のベスト10が楽しみです。

LOOK OUT／



↑『信長の野望・武将風雲録』の画面。メガドライブ版は、グラフィックが美しいです。早くこのグラフィッククオリティで他のゲームも発売してほしいものです。

一今号の注目ソフト一

他ハードと同時発売される予定の光栄の『信長の野望・武将風雲録』。このゲームは、知っている人も多いとは思いますがパソコンからの移植です。

前作をよりパワーアップした内容と移植度でファンを喜ばせることマチガイなしです。三国志も発売されますが、この他にも『大航海時代』や『ランペール』なども移植してほしいという光栄ファンの声もあります。

さて、次は何が発表されるのでしょうか？　期待度は大きいですね。

READER'S VOICE ～読者の声～

●人気ゲームソフトはどこに行っても売切。メーカーはもっと出荷本数を増やせ!! 特にＦＦⅣなど最初からヒットするのが分かっているのに。（東京都・新井恵子）

●先日オヤジが海賊版ファミコンソフトを台湾出張で買ってきた。なんと80以上のタイトルと、ちょっとアレンジが加わったゲームが入っていた。(愛知県・堀田祐一朗)

●リンクスのことも書いて欲しい。

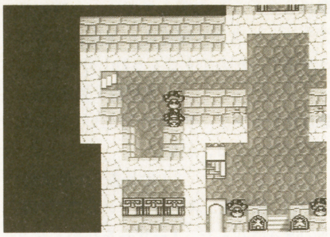
（京都府・石井亮太）

↑ゼルダもやはり、かなりの品薄状態になることが予想されるのだが

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●「ファイナルファンタジーⅣ」の発売時期にスーパーファミコン本体を買った人はやはり多いようで、その後の新作、例えば「超魔界村」などはどうやらそういったファンが買って行くことが多いと思われる。

●そろそろ年末にさしかかる。やはり気にしているのは価格のつけかた。新作ラッシュ時のためにそなえてか、ユーザーの買い控えがこの時期はいく分感じることができないでもない。



↑「ＦＦⅣ」の力によってハードを購入。ビッグタイトルは何よりも本体を持ち上げる

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／ VOL.12のアンケートハガキより

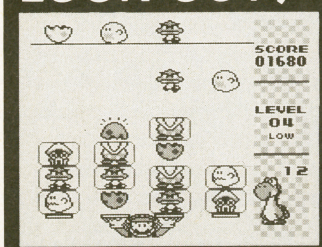
GAME BOY TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	Sa・GaⅢ	スクウェア	474
2	2	＝	ウィザードリィ外伝・Ⅰ	アスキー	246
3	3	＝	桃太郎伝説外伝	ハドソン	177
4	6	↑	ヨッシーの卵	任天堂	99
5	8	↑	ナムコクラシック	ナムコ	90
6	－	↑	メトロイド	任天堂	84
7	4	↓	聖剣伝説ＦＦ外伝	スクウェア	54
8	－	↑	ウルティマ外伝	ポニーキャニオン	48
9	5	↓	アレサⅢ	やのまん	45
10	－	↑	モノポリー	トミー	44

RPG強し

今号のベスト10は実に10本中６本がＲＰＧ。それもビッグタイトルのシリーズものです。以前からゲームボーイではＲＰＧが強かったのですが、今月はまた極端なランキングとなりました。やはり凄まじいのはSa・Ga３人気。発売月ともなると盛り上り方も尋常でないものがあります。それにつられてか、スクウェアの聖剣伝説ＦＦ外伝も好調。息の長いロングセラーソフトであるところを見せています。そんな中で任天堂のヨッシーの卵、ナムコのナムコクラシックといった、しにせメーカーのタイトルが割って入ってがんばりを見せています。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



↑本誌のＴＶゲーム・ブロードウェイのコーナーでは来月に登場する予定。マリオ以来の人気キャラがゲームの中に登場するということも人気の理由です

今月14日に発売される任天堂のヨッシーの卵。マリオやクリボー、ゲッソーなどのおなじみのキャラクターが登場するアクションパズルゲームです。本誌も事前に紹介することができなかったソフトですが、御大・任天堂のソフトはさすがに強い影響力を持っているようです。ここしばらくパズルゲームの人気が冷え切っていましたが、これを機会にまたパズルゲーム人気が復権するかどうか。今後のチャートアクションに注目したいところです。

玩具店売れ筋ソフト

HIPPON SUPER／ VOL.12のアンケートハガキより

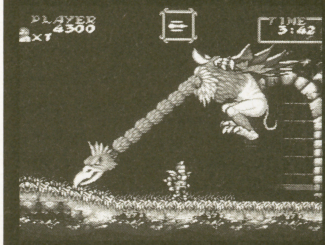
TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	－	↑	超魔界村	SFC	カプコン	84
2	－	↑	ナイトガンダム物語2	FC	バンダイ	82
3	1	↓	マリオオープンゴルフ	FC	任天堂	76
4	6	↑	がんばれゴエモン	SFC	コナミ	44
5	3	↓	ソニックザヘッジホッグ	MD	セガ	40
6	－	↑	悪魔城ドラキュラ	SFC	コナミ	34
7	2	↓	ファイナルファンタジーⅣ	SFC	スクウェア	32
8	7	↓	Dr. マリオ	FC	任天堂	18
9	－	↑	ワールドサーキット	PC	ナムコ	16
10	－	↑	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	14

ＳＦＣまたも好調

年末のソフト発売ラッシュを前にやや静かな感じのトップ10です。10本中５本がスーパーファミコンソフトによって占められています。特にすごいのが１位の「超魔界村」です。あまりにも高い難度のわりには人気があるようです。それ以外ではやはり任天堂のロングセラーソフトが目を引きます。「Dr.マリオ」の超ロングセラーはただただ感心するのみですし、「スーパーマリオワールド」もしばらくは売れ続けるでしょう。そして「マリオオープンゴルフ」はやがて「Dr.マリオ」のような存在になって行くのではないでしょうか。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



↑トリッキーなステージ構成にみがきがかかった スーパーファミコンで表現しうるグラフィック、キャラ等の動きに意欲的に挑戦したカプコンらしいアクションゲームだ

難度の高さばかりがいつも話題になる「魔界村」シリーズですが、スーパーファミコンオリジナルの「超魔界村」はハード独自の機能をあちこちで活用した大がかりなトラップが印象に残る作品です。敵の攻撃はもちろん激しいのですが、大迫力のトラップ、例えば大波や雪崩などは、ほとんどの人がびっくりさせられるくらいのものです。難度はキープしながら、ショーアップ面をも考えて作られた大作。過激なる意欲作です。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

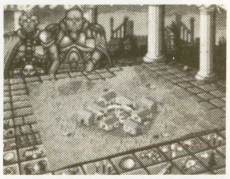
パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

フルマウスRPG

「ダイナソア」に続いて、日本ファルコムの新作RPG「ブランディッシュ」がトップにランキングされました。ダンジョン内の行動などはすべてマウスで行なうという試みのRPGです。

2位にランキングされている「パワーモンガー」はポピュラスの作者・ピーターモリニューによる2つめの作品です。5位の「アークスIII」は「アークス」I、IIをプレイした人には待ちに待った第3弾で、ダンジョンの表示方法は1作目の3Dに戻りました。

—今号の注目ソフト—



←一方の視点からではなく、地形を回転させることにより全方向が見える

「パワーモンガー」は前作「ポピュラス」の神の視点から種族の長へとプレイヤースタンスが変わっています。住民1人1人の生活までをもシミュレートした奥深い作品です。

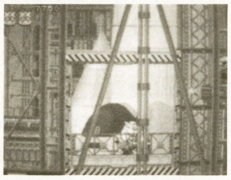
今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	−	ブランディッシュ	日本ファルコム	PC-9800
2	−	パワーモンガー	イマジニア	PC-9800 X68000
3	−	斬II	ウルフチーム	PC-9800
4	6	ATLAS(アトラス)	アートディンク	PC-9800
5	−	アークスIII	ウルフチーム	PC-9800
6	−	DISK STATION98 マップ&コンストラクション	コンパイル	PC-9800
7	9	信長の野望 武将風雲録	光栄	PC-8800/PC-9800、X68000、FM TOWNSS、MSX2
8	−	カゼルの塔	マイクロキャビン	MSX2
9	−	毀「き」	ソフトプラン	PC-9800
10	−	ダイナソア(PINOSAUR)	日本ファルコム	FM TOWNS

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

Sサラマンダー浮上

先月トップに踊り出たアイレムの「ボンバーマン」がわずか1ケ月でその座を奪われました。今月トップにランクインしてきたのは、バンプレストの「SDンダム・サイコサラマンダーの脅威」です。小中学生に人気のあるSDガンダムのキャラクターが総出演のアクションシューティングゲームです。2位にランクインしてきたビスコの「ドリフトアウト」は、コースが回転するスピーディーなラリーゲームで早くも家庭用マシンへの移植が決まったそうです。5位にはコナミの「ゼクセクス」もランクインしてきました。

—今号の注目ソフト—



←子供にも人気だったSDだがやはり高年齢層にも注目はされている

バンプレストの「SDガンダム・サイコサラマンダーの脅威」は人気の高いSDのキャラクターを使っただけでなく、凝った背景や、TVの「ガンダム」そのままの効果音などで、小中学生から「ガンダム世代」のサラリーマンまで、広い人気を得ています。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	−	SDガンダム・サイコサラマンダーの脅威	バンプレスト	SDガンダムのシューティングACG
2	−	ドリフトアウト	ビスコ	ラリーを題材としたレースゲーム
3	1	ボンバーマン	アイレム	爆弾をうまく配置し敵を退けるACG
4	2	ストリートファイターII	カプコン	格闘アクション。キャラを8人より選択
5	−	ゼクセクス	コナミ	美しいグラフィックの横スクロールSTG

体感ゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	スターブレード	ナムコ	25インチ大画面と無限投影システム
2	3	ドライバーズアイ	ナムコ	ウイニングラン91の超リアル版。3画面
3	2	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースをプラスしたグレードアップ版
4	−	パワーホイールズ	タイトー	ビッグタイヤを履いた車のカーアクション
5	−	スーパーモナコGPツイン	セガ	対戦プレイ可能のスーパーモナコGP

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今月の調査協力店：ヨドバシカメラ新宿西口本店

先月発売の「FFIV イージータイプ」は、易しすぎが仇となり、芳んばしい動きはなし、とのこと。

気になるSFC2大アクションゲーム「超魔界村」と、「悪魔城ドラキュラ」の対決は、両方とも無事に初日完売。クリスマスに向けて、MEGA-CDを大プッシュする予定だそうです。

「ゼルダの伝説」は発売日前日、開店と同時に、問い合わせの電話が20本。過熱気味の人気も、ピークを迎えたようですね。

↑ヨドバシカメラ新宿西口本店の、ゲーム売場は1階にあります。意外な程、広いスペース、利用しやすいディスプレイが特徴。ゲームファンなら直行しましょう。

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ヨドバシカメラ販売価格
1	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	PC	ハドソン	¥6800	¥4760※
2	天使の詩	PC	RIOT日本テレネット	¥7400	¥5180※
3	FFIV・イージータイプ	SFC	スクウェア	¥9000	¥7200※
4	マリオオープンゴルフ	FC	任天堂	¥6000※	¥4200※
5	グラディウス	PC	コナミ	¥6000	¥4200※
6	熱血高校ドッジボール部	GB	テクノスジャパン	¥3600	¥2440※
7	ラディア戦記	FC	テクモ	¥6900	¥4380※
8	超魔界村	SFC	カプコン	¥8500	¥5950※
9	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	MD	セガ	¥6000	¥4200※
10	バニラシンドローム	PC	日本物産	¥6900	¥4830※

●価格は※印を除いて全て税抜きです。販売価格は11月20日現在のものです。

News file vol.1

スーパーCD-ROM^{2}にMEGA-CD、待望のニューマシンが発売される。特にMEGA-CDはメガドラユーザーの期待を一身に集めての登場。そういえばSFCのCD-ROMってどうなってるのかな。

↑メガドライブユーザーが待ちに待ったMEGA-CDがついに発売される

今月発売！新世代CDマシン事情

スーパーCD-ROMにMEGA-CD、新世代のCD-ROMマシン。マルチメディアゲームの時代が始まる！

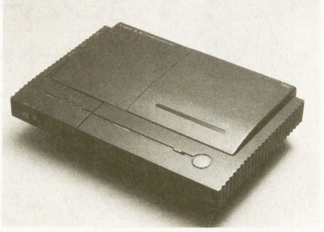
いよいよ発売！期待のニューマシン

発売が伸びていたスーパーCD-ROMとメガドライブユーザー待望のMEGA-CDがいよいよ発売される。

スーパーCDROM^{2}は12月13日に¥47800(税抜き)、MEGA-CDは12月12日に¥49800(税抜き)で発売の予定だ。

今回のスーパーCD-ROM^{2}発売で、既に発売されていた一体型のPCエンジンDuo、旧CD-ROM^{2}をバージョンアップさせるスーパーシステムカードとあわせ、PCエンジンの新バージョンCD-ROM^{2}対応のシステムが完成したことになる。

そこで気になるのは新ハード対応ソフトのリリース状況。



↑スーパーCD-ROM^{2}の機能を内蔵し、一足先に発売された一体型のPCエンジンDuo

スーパーCD-ROM^{2}は旧システムの上位互換ということもあり、単に遊べるタイトル数ということで考えれば、毎月安定したソフト供給が見込める。ただ、新ハードの性能を充分にいかした専用ソフトのリリース状況は少し寂しい。当分は月に2～3本の発売という状況が続きそうだ。旧システムユーザーのバージョンアップが進むにつれて専用ソフトのタイトル数も増えるはずだが、専用ソフトが毎月充分なタイトル数供給されるようになるにはもう少し時間がかかりそうだ。

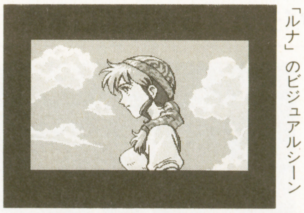
一方、MEGA-CDはゲーム専用機のCD-ROMシステムでは最強のスペックを誇っているが、完全な新型マシンということで、遊べるソフトはハードと同時、あるいは12月中に発売されるソフトということになる。この原稿を書いている時点で12月発売予定のソフトは6タイトル、その後の新作リリース状況はまだ不透明な部分も多いが、当分は月に3本程度が予想される。メガドライブユーザーの期待度は非常に高く、急速な普及も期待できるだけにサードパーティーのガンバリに期待したい。

今の段階で、両新ハードのソフトを見てみると、どれも水準以上のクオリティーを持っている。ただ、ユーザーに予想以上の驚きを与えてくれる、新ハードにふさわしい画期的なソフトは残念ながら見あたらない。

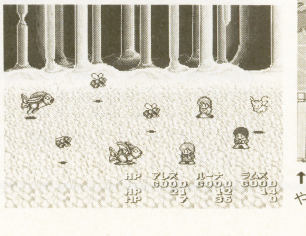
確かにどれもが従来のICカードあるいはカートリッジでは実現できなかったゲームだろうし、新ハードならではの機能を利用しているゲームであることは確かだ。だが、ゲームファンが本当に期待しているのは自分たちの予想や想像を越え、驚きと喜びを与えてくれるソフトの出現に違いない。そんな、ゲームファンの夢を叶えてくれるソフトの誕生には、もう少し時間が必要なようだ。

まだ、この2つのハードは生まれたばかり。近い将来、ユーザーたちを心の底から驚かせるようなゲーソフトを、そしてマルチメディア時代の画期的なゲームスタイルを提示してくれるだろう。

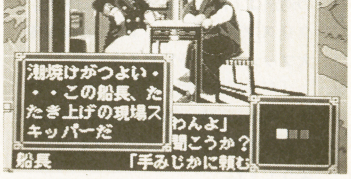
←Duo、スーパーシステムカードに続いて発売されるスーパーCD-ROM^2。満を持して"真打ち登場"



←CD-ROMならではの「ルナ」のビジュアルシーン



→「ルナ」では戦闘にタクティカルバトルシステムを採用



↑MEGA-CDはパソコンからのゲーム移植がしやすいハードだと言われる。写真は「ノスタルジア」

英国からのニューカマー

◆アミガ版で欧州を席巻した『GODS』、日本に上陸

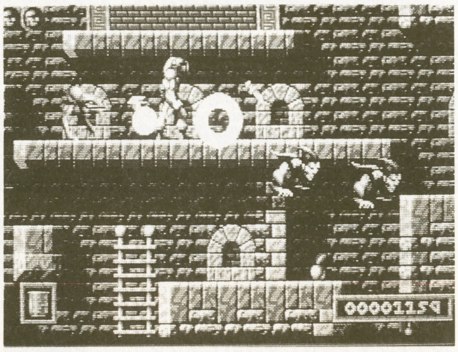
ロンドンはテムズ川沿いの倉庫を改造したのが仕事場という「ザ・ビットマップ・ブラザーズ」なるプログラマー・チーム。自ら"ロンドンのストリート・クリエーター"を名乗る彼らの『GODS』というゲームが、メガドライブやPCエンジンに移植されることが発表された。

既にアミガ版やIBM-PC版でリリースされているこのゲーム、欧米のコンピュータ・ゲーム誌では人気ソフトの上位に常にランキングされているスタンダード・ソフト。

ゲームの内容は横スクロールのアクションを基本に、ヘラクレス伝説をベースにしたアドベンチャー要素とRPG要素をミックスさせたもので、独特の世界観を創り出している。しかし何よりも斬新なのはユーロビートを大胆に導入したそのBGM。元ウルトラボックスのジョン・フォックスらが参画した『ネイション12』というプロジェクトによって制作されたBGMは、まさにロンドンのストリートの雰囲気を感じさせるポップなダンスビートで、英国産の"らしさ"を垣間みせてくれる。

パソコンPC-98シリーズやFM-TOWNSにも移植が決まっており、メガドライブではROMカートリッジで、PC-エンジンではCD-ROMで制作されることが決定されている。その他の機種への移植も検討されており、リリース予定の来年7月までの続報を待ちたい。

←ビットマップの面々。来日したのは右のエリックマシュー氏



↑日本で「GODS」をリリースするのはPCMコンプリート
→アミガ版やIBM-PCでリリースされている「GODS」

女神転生の完全音楽CD

◆IとIIを1本にまとめた音楽版・コンプリートCD発売

SFCの発売が待たれる女神転生シリーズだが、12月16日に87年発売のIと90年発売のII、両方のBGMをまとめた音楽CDが発売される。この大作はDISK1がオリジナルBGM、DISK2がアレンジ・バージョンと分けられており、各々「召換盤」「合体盤」と名付けられている。また、60ページもの書き下ろしカラーブックレットが付けられ、熱心な女神転生シリーズのファンにとっては、SFC版発売前の願ってもない1枚となりそうだ。ビクター音楽産業より発売。税込定価¥3900。

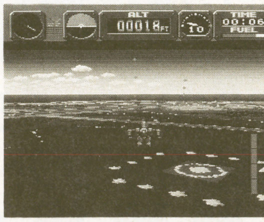
←オリジナルとアレンジバージョンの両方共、全曲を収録。結果堂々の?2枚組

➡熱狂的なファンが多いのは御存じのとおり

SFC用高性能チップ開発情報

◆任天堂でSFC用高速演算処理チップを開発中

現在、任天堂ではソフト塔載用の高速演算処理チップDSP(デジタルシグナルプロセッサー)を開発中。ソフト側にも演算処理チップを持たせることでシステムとしての演算処理能力が、大きく向上する。これはフライトシミュレーションゲーム『パイロットウィングス』でも使われた手法だが、DSPはより高性能なものとなるという。高速演算処理能力が必要不可欠な複雑なシミュレーションや緻密で高速な3Dグラフィックの展開といった、より高度な処理が可能となる。SFCの世界を大きく広げてくれそうなDSPだが、完成は来春になるそうだ。



←『パイロットウィングス』以上のシミュレーターも可能!

スーパーマリオクラブいち押しソフト情報

注目作、定番、ダークホース(?)今回のいち押し情報はバラエティー豊かなラインナップだぞ!

ソウルブレイダー

発売元:エニックス●ハード:SF(8M+64KRAM)●発売日:92年1月未定●価格:8800円(税別)●ジャンル:ロールプレイング●コンティニュー:バッテリーバックアップ

★販売予想本数50万本

●総評

豊富なイベントがテンポ良く展開し、プレイヤーを退屈し、させずにストーリーに引き込む。アクションとPRGのバランスが良く誰でも楽しめそう。

長所

ストーリーの展開につれ画面がどんどん変化していくのが非常に新鮮である。

短所

武器やヨロイのパワーアップがキャラクターのグラフィックに現れない。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★★
技	★★★★★★★★
独	★★★★★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★

ファミスタ'92

発売元:ナムコ●ハード:FC(2M)●発売日:91年12月20日(金)●価格:5000円(税別)●ジャンル:スポーツ●コンティニュー:パスワード

★販売予想本数50万本

●総評

安定した面白さは従来と変わらず、守備・打撃練習、オールスター等新モードも加わりファミスタファンの期待を裏切らない出来である。

長所

高い完成度に更に改良が加えられ、野球ゲーム中、随一のゲームバランスを誇る。

短所

発売時期が年末のため、選手データが既に昨シーズンのものとなっている。

項目別評価	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★★
技	★★★★★★★★
独	★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★★

がんばれゴエモン外伝2

発売元:コナミ●ハード:FC(4M)●発売日:92年1月3日(金)●価格:6980円(税別)●ジャンル:ロールプレイング●コンティニュー:バッテリーバックアップ

★販売予想本数50万本

●総評

ゲームバランスの良いRPG、完成度が高く幅広いユーザー層でお手軽に楽しめる。表情豊かでコミカルなキャラがゲームを盛り上げている。

長所

意地悪な仕掛けや不理尽な展開がない。目的が明確でプレイしやすい。

短所

充実したゲーム内容だが、既存のRPGと比べ飛躍したアイデアや試みがない。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★
技	★★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★★

ティンクル☆ポポ

発売元:ハル研●ハード:GB(1M)●発売日:92年2月1日(土)●価格:3500円(税込み)●ジャンル:アクション●コンティニュー:無限コンティニュー●備考:サウンドモード付

★販売予想本数50万本

●総評

操作感がなく、手軽に遊べる低年齢向けアクションゲームである。かわいらしいキャラクターが色々な動きをし、音楽ともマッチしている。

長所

キャラクターの攻撃方法や動作が個性的。面クリアの方法や敵キャラクターも多彩。

短所

難易度設定が低めのため、高度なテクニックを楽しむ人には物足りない。

項目別評価	
グ	★★★★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★★★
技	★★★★★★★★
独	★★★★★★★
ト	★★★★★★★★
買	★★★★★★★

メトロイド2

発売元:任天堂●ハード:GB(2M+64KRAM)●発売日:92年1月21日(火)●価格3500円(税込)●ジャンル:アクション●コンティニュー:バッテリーバックアップ

★販売予想本数50万本

●総評

ディスク版メトロイドが洗練され遊びやすくなった。操作性を始めとするアクションゲームの重要な要素が高水準でまとまっている。

長所

操作性が良くアクションがスムーズである。RPG要素が付加されストーリーが奥深い。

短所

迷路の特性上、画面が単調になりがちで、自分の位置が把握しにくい。

項目別評価	
グ	★★★★★★★
サ	★★★★★★★
操	★★★★★★★★
技	★★★★★★★
独	★★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★★★★

'91年製TVゲーム全ソフト
年末のための"もう1本"

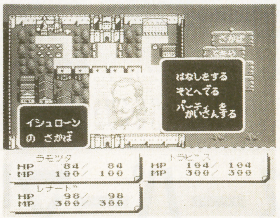
「FFⅣ」「ソニック」…今年も数々のヒットゲームが生まれた。が、良いゲーム・面白いゲームってそれだけなのだろうか？　年末に「もう1本」を求める人たちのためのセレクションがここにある。

HIPPON SUPER！編集部が選ぶ"実は長持ち"ソフト'91 全機種総合 TOP10

	タイトル	機種	メーカー	発売日	価格
1	新・ゼルダの伝説	SFC	任天堂	11/21	¥8000
2	ウィザードリィ外伝Ⅰ	GB	アスキー	10/1	¥4635
3	レッスルボール	MD	ナムコ	2/8	¥5800
4	メタルマックス	FC	データイースト	5/24	¥7800
5	百の世界の物語	FC	アスク講談社	8/9	¥6200
6	スーパーテニスワールドサーキット	SFC	トンキンハウス	8/30	¥7800
7	マイライフマイラブ	FC	バンプレスト	8/3	¥9600
8	マンホール	PC	サン電子	3/22	¥6500
9	プリンス・オブ・ペルシャ	PC	リバーヒルソフト	11/8	¥6800
10	レンタヒーロー	MD	セガ	9/20	¥8700

ちょっぴり独断でセレクト

コーナータイトルを見てもらえればわかると思うが、ここでは「ファイナルファンタジーⅣ」を改めてプッシュしたりするようなしつこい企画は存在しない。ビッグタイトルが話題を集めるそのかげで、地味ながらもファンの注目を集めたり、ロングセラーを続けたりしたセカンダリーポジションのソフトを集めてみた。大物ソフトばかりを1年間遊んできた人は多いと思う。この年末で何か面白い作品、堀り出し物はないのだろうか。そんな意図のもとTVゲーム全機種からソフトをピックアップした。総合ランキングは左表の通り。これは編集部で、一般人気・スタッフ熱中度、評判・独断をもとにセレクトしたものだ。比較の意味を込めて売り上げのトップ10も右に記す。このトップ10内に、我々のセレクトしたソフトが1本も入っていないのが事実なら、そのセレクトのどれもが面白いのも事実であると我々は確信する。



←「FFⅣ」「ソニック」等のビッグタイトルを除いた好作品たち

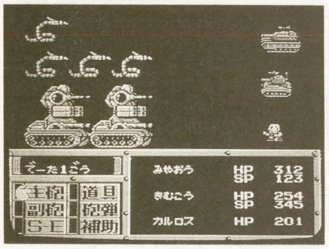
おもちゃ店売れ筋 TOTAL TOP10

	タイトル	機種	メーカー
1	シムシティ	SFC	任天堂
2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	MD	セガ
3	ファイナルファンタジーⅣ	SFC	スクウェア
4	ウルトラマン	SFC	バンダイ
5	くにおくんの時代劇だよ全員集合	FC	テクノスジャパン
6	がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻	SFC	コナミ
7	ドラゴンボールZⅡ	FC	バンダイ
8	ボンバーマンⅡ	FC	ハドソン
9	遙かなるオーガスタ	SFC	T&Eソフト
10	アドバンスド大戦略	MD	セガ

今年のファミコンは当りが多い

ＳＦＣにエネルギーを吸収されたかに見えたＦＣだったが結果的には最も実験色の濃い良作が多かったハードこそがＦＣであった。「メタルマックス」等の意欲的ＲＰＧが生まれた。また「マイライフマイラブ」等のボードゲームのヒットが多いのも印象的だった。

SELECTION NO.1 これぞ男のRPG メタルマックス



■データイースト
■５月24日発売■￥7800

鋼と重油の臭い、乾いた風、裏切りと友情、男のロマン。男のロマンだぜ!

作山哲広

戦車と"おともだち"になった時の気持ち、忘れない。

平野裕子

自由と賞金、戦車と荒れ地、鉄をまとったならず者たち。

根本康弘

SELECTION NO.2 パーティーのときにオススメ 百の世界の物語

■アスク講談社■８月９日発売■¥6200

協力、邪魔、横取り…ニュースタイルRPGの誕生!

アスキー・須田PIN

遊び手の意志をこれだけ反映させられるゲームはない。

手塚一郎

SELECTION NO.3 まさにゲームは人生だ マイライフマイラブ

■バンプレスト■８月３日発売■¥9600

友達、恋人、両親、そして自分の死がここまで悲しいとは…

野安ゆきお

データを変えれば何百通りもの人生が経験できる。

石合和世

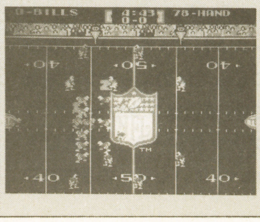
それら以外の価値あり作品たち

このコーナーでは、上で紹介した以外にも是非１度は遊んで欲しいというソフトを紹介していきます。まずはデータイーストの『ダークロード』。本誌でも幾度か紹介した通り大変自由度の高いＲＰＧで、普通のＲＰＧに飽きてしまった人にはオススメです。ただ現在では多少入手が困難なため、もし売っているのを見つけたら迷わず買いましょう。次はハドソンの『ボンバーマンII』。名作『ボンバーマン』の痛快さをそのままに、又、先がけて発売されたＰＣエンジン版で人気が高かった対戦プレイも追加されました。この対戦プレイは熱くなること間違いなしです。３本目は任天堂の『タイムツイスト』。久々のディスクオリジナルゲームですが、さすがは任天堂、しっかりしたストーリーや主人公が様々なキャラクターに乗り移って謎を解いていくシステム等、とても面白く是非遊んで頂きたい１作です。最後はアテナの『絵描衛門』。ＦＣ初のシューティングゲームエディターで、キャラクター以外に、ＢＧＭも自分で作成出来てしまうという優れモノです。今回から連載が始まった『絵描衛門道場』もヨロシク。

↑ＦＣで手軽にＳＴＧを作る。手軽とはいえど充分に遊べるものが作れるのが素晴らしい

マニアが喜ぶ本気なソフト

実験作の増えてきたファミコンのラインアップの中でいくつか最近目立って来ているのが、データに重きを置いたマニアックソフトの数々である。かつてのヒット作、アスキーの「ベストプレープロ野球」のような徹底したシミュレート作品、あるいはそれをベースにした、いわゆるこだわりを前面に押しだしたソフトの最近の代表作を選ぶなら「ファミリーサーキット'91」「ダービースタリオン」そして「テクモスーパーボウル」の３本だ。それぞれがそれぞれの題材をデータ化し、的確にシミュレートすることに成功している。「Ｆサーキット」はＦ−１のデータエディット。多数のパーツに自分なりの数字を振り分けることが可能。「Ｄスタリオン」は競馬にこだわった。馬の育成からレース出場までを順を追って体験出来る。そして「テクモ〜」はアメリカンフットボウル、ＮＦＬの本物のデータをまるっきり再現した。そろそろ人気の出てきたジャンルだけにこのシミュレートの完璧さは注目に値する。



←実際のＮＦＬそのままを操作できる。シミュレート度はパーフェクトに近い

誕生後１年を経て

ビッグタイトル以外にもセールス的に好結果を残したソフトは多かった。特に「スーパーテニス」を始めスポーツゲームの良作が多かった。11月には「ゼルダ」が発売された。この作品はまだ評価が確定していないため本企画でとりあげることにした。

SELECTION NO.4

リンクの３度目の冒険

新・ゼルダの伝説

■任天堂■11月21日発売■¥8000

あらゆる意味で任天堂のパワーをかんじるＳＦＣ超大作。

井上部長

ＳＦＣを持ってて良かったとやっと思うことが出来ました。

石埜三千穂

SELECTION NO.5

ＳＦＣ唯一のテニスゲーム

スーパーテニスW・S

■トンキンハウス■８月30日発売■¥7800

テニスゲームとして必要十分。これ以上何を望むのか？

石埜三千穂

リアルな操作感が気持ちよい。初心者にもおすすめの１本。

井上部長

それら以外の価値あり作品たち

ＳＦＣではまず、カプコンの『超魔界村』。難易度は決して低くはないのですが、全体を通してバランスのとれた良作です。次はバンダイの『ウルトラマン』。あの「ウルトラマン」の雰囲気そのままに再現したアクションゲーム、で、ファンにはたまらない１作です。次はコナミの『悪魔城ドラキュラ』。ＦＣでリリースされてきたシリーズの流れにＳＦＣならではのエッセンスを加えた作品です。最後はスクウェアの『ファイナルファンタジーⅣ』。これはもう、説明がいらないくらいの名作ＲＰＧですね。

ひたすら練習すれば絶対楽しくなる!

軟派なゲームが多い昨今、ひさびさに登場の〝親指を痛めるくらい練習しないとダメなゲーム〟。１時間練習して、やっとカルメーン(最弱国)に勝てるかどうかというハードさだが、練習するほどに見えてくる奥の深さは感激モノ。腕と根気がある人は絶対に買うべし。　（野安）

←とにかくスピード感あふれるサッカーゲームだ

CD-ROMが熟してきた

Huカードではあまり見るものがなかったものの、ＣＤロムで「マンホール」や「シャーロックホームズ」等の話題性のあるソフトが数多く発表された。「マンホール」もそうだが、「プリンス・オブ・ペルシャ」等のパソコンからのビッグタイトルの移植が盛んだった。

SELECTION NO.6

マンホールの中には何がある？

マンホール

■サン電子■３月22日発売■¥6500

説明不可の面白さは、どのメディアにも喩えられないからだ。

渡辺浩武

忘れていた「わくわくする不思議」がこの中に隠されている。

成沢大輔

SELECTION NO.7

リアルなキャラクターの動きに注目

プリンス・オブ・ペルシャ

■リバーヒルソフト■11月８日発売■¥6800

クネクネ動いて迷宮突破! 幻想的な謎が君を待っている…

佐藤貴士

インパクトの高いゲーム。さすがアメリカ、でもなぜペルシャ？

作山哲広

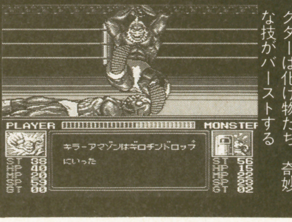
それら以外の価値あり作品たち

ＰＣは、特にCD-ROMのソフトに良作が目立ちました。まずハドソンの『コブラⅡ』。アドベンチャー形式ではあるものの、よりストーリーを楽しませる為に、「デジタルコミック」という形を取った作品です。次はビクター音楽産業の『シャーロックホームズの探偵講座』。実写のビデオを取り込み、それがなめらかにアニメーションしてしゃべるといったアドベンチャーゲームで、CD-ROMの可能性を見せてくれるソフトです。最後はコナミの『グラディウス』&『沙羅曼蛇』。どちらもHuカードでの発売です。

おれっちも改造してくれよー!

ゲテモノ好きの俺としては、このゲームは最高の遊び道具となった。

おまけにプロレス技もイカすし。おっかねー敵キャラがブヨヨヨンとダメージ受けるリアクションもたまらんち会長。カッコ良い所はカッコ良く、面白い所は面白くキチンと作ってある。その姿勢が好きだ(作山)



←プロレスとはいえキャラクターは化け物たち。奇妙な技がバーストする

ソフトも粒が揃ってきた

MD

今年の１番の話題作と言えば「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」であろう。が、このハードにとって最も大きな報酬は本体の普及に多大なる貢献をもたらすほどの力を持った作品の数々が生まれたことだ。評価の高いＳＬＧ「アドバンスド大戦略」「レッスルボール」も注目を集めた。

SELECTION NO.8

なさけ無用のぶち当り

レッスルボール

■ナムコ■２月８日発売■¥5800

ボールを奪いあう楽しさを、何倍にも増幅して教えてくれた。

成沢大輔

荒々しい格闘とボールゲームの微妙な組合せがグー。

依田智雄

SELECTION NO.9

ギャグでシリアスなＲＰＧ

レンタヒーロー

■セガ■９月20日発売■¥8700

既成のＲＰＧを笑う、批評性を含んだ、痛快メタＲＰＧだ。

元宮秀介

おちゃらけの中にもシリアスあり。ＲＰＧここに極まる!?

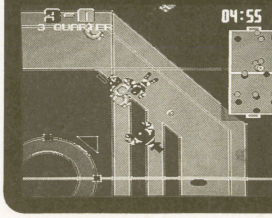
清野義孝

それら以外の価値あり作品たち

ＭＤでは何と言ってもセガの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』。多くの人が買ったと思われるので、あえて上には挙げませんでしたが、大変良く出来たアクションゲームです。次は、これもセガの『アドバンスド大戦略』。ＭＤ版の『スーパー大戦略』が好評だったので、ファンの期待も高かったのですが、期待を裏切らない素晴らしい出来でした。最後は、ナムコの『ふしぎの海のナディア』。アベンチャーゲームなのですがＲＰＧ仕立てで、取っ突き易く、ビジュアル等のグラフィックも原作通りで、ファンにはたまらない１本です。

対戦でプレイすれば楽しさ倍増！

いいゲームでした。今年、指の痛くなる数少ない内の１本。過去形なのは、僕がＭＤのIIコンを持ってなかったから、対戦さえすりゃ、あの異常な興奮が蘇ること間違いなしでござんしょ。これこそファミスタよりＳＦＣにピッタリじゃないかぇ？ねえ、任天さん？　（鈴木みそ）



←フットボールとサッカーの混血児。熱い

シリーズRPGが急増過

GB

一時の勢いはもはや見られなくなったものの、やはりハンディゲーム機ではダントツの売行きを示すゲームボーイ。発売当初の「パズル向き」「通信機能」などの特徴はそれほど伸びずに今やＲＰＧが最もポピュラーになっている。

SELECTION NO.10

アメリカ生まれの日本育ち

ウィザードリィ外伝 I

■アスキー■10月１日発売■¥4635（税込み）

持ってて良かった。待ってて良かった。侍で良かった。

ベニー松山

初心者無用のぶっきらぼうさ。ウィザードリィらしいや。

根本康弘

SELECTION NO.11

ファミコン版よりも良い出来!?

パロディウスだ！

■コナミ■４月５日発売■¥3500（税込み）

気持ちいいほど業務用に近い。ちゃんとダンサーもいるしね。

山本裕信

ＦＣ版なんて目じゃない。これがほんとの「パロディウス」だ。

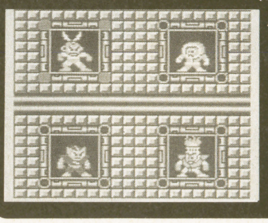
依田智雄

それら以外の価値あり作品たち

今年発売されたＧＢのソフトは出来の良いものが揃っています。徳間書店インターメディアの『リトルマスター』は、ファンタジーシミュレーションでありながら、初心者にも楽しめるゲームです。次にスクウェアの『ＦＦ外伝聖剣伝説』。ファイナルファンタジーの世界を使った、オリジナルのアクションＲＰＧで、ゲームボーイとは思えない程良く出来ています。次は、ハドソンの『スーパー桃太郎電鉄』。ＰＣエンジン版の面白さそのままに、通信ケーブルで多人数同時プレイ可能となっており、旅行のお供に最適です。

ロックマンが必要とするのはスピリット

もちろんゲームボーイだから多くを求めてはならない。それでも「ロックマンワールド」は正当な「ロックマン」の子孫だ。「難しい」「クリアできない」などと言われようが媚びる必要は全くない。もうじき２作目が発売される。どちらもそのスピリットを持っている。　（根本）



←ＦＣ版Ｉ、２のボスで構成。オリジナルボスもいる

ETC

その他のゲーム機としてピックアップしたのはNEO・GEOとゲームギアである。NEO・GEOは低価格化でユーザーも増え、ゲームギアはサードパーティ活躍によりにわかに活気づいてきた。またリンクスも入る予定であったが何せソフトがないのでオミットさせて頂く。

SELECTION NO.12
2020スーパーベースボール
■NEO・GEO■SNK
■10月25日■¥21800

野球ゲームは大嫌い。でもこいつなら飽きることなく何回でもやるぞ。

依田智雄

SELECTION NO.13
クロスソード
■NEO・GEO■アルファ電子
■９月20日■¥21800

単純だからこそ熱くさせてくれるヒロイックファンタジー。

手塚一郎

SELECTION NO.14
キングオブ・ザ・モンスターズ
■NEO・GEO■SNK
■７月１日■¥19800

ただただうるさいだけのゲームがあったっていいと思う。

根本康弘

SELECTION NO.15
GGアレスタ
■ゲームギア■コンパイル
■11月29日■¥4800

GGになってもしっかりアレスタ。私はこれでGGを買いました。

依田智雄

突然 ここでスーパーファミコン用コントローラーPICK UP!

ＳＦＣ専用のコントローラーが数種類発売されているのでここでまとめてとりあげてみる。まずはアスキーの「アスキーパッド」。ボタン独立の連射設定が可能。スローモーション機能あり。ハドソンの「スーパージョイカード」はA、B、X、Yが３段階のスピード設定可能だ。ホリ電機「スーパーコマンダー」。全ボタンの連射速度は各５段階に設定可、スピードがＬＥＤで確認できる。次はＨＡＬ研究所の「ＪＢキング」。連射の他に拡張端子がありここに何かを取り付けることにより、利用範囲がひろがりそうだ。最後は電波新聞社の「XE１-SFC」。パソコンにつなげてデータセーブをしてリプレイ等もできるそうだ。

←ボタン設定が困難だが、慣れればなかなかのモノ

←ブラックボディに機能的に配置されたボタンの数々

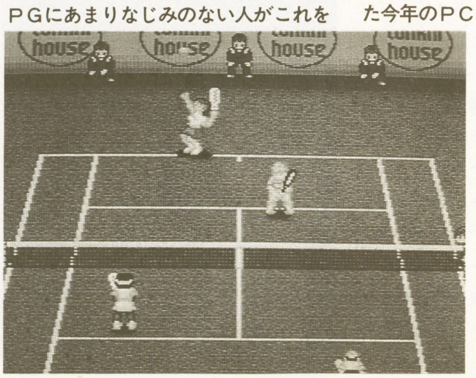
二流じゃなくて二番手

総評

以上全15の年末用の「もう１本買うなら」セレクションを紹介した。これらのうちの何本かは、多くの人にとっては既に遊んでしまったソフトであるかも知れない。が、１人でほとんどのソフトを遊んでいる人はやたらにはいないはず。年末、あるいは来年に向けて何か１本くらい遊んでおきたい。そんな時にこのガイドが役に立つと思う。どのソフトも自信を持ってセレクトした。ジャンルによっては好みの差はあるだろうが、例えばスポーツゲームの好きな人ならば、ここにあげた「スーパーテニス」などは十分楽しめる作品だと思う。「その他の価値あり作品」の中にも必ず良いソフトはあるはずだ。

さてここで最初にあげた総合トップ10について今一度触れて置くことにしよう。「新ゼルダの伝説」はおそらく今まで任天堂が発売したほとんどのスーパーファミコンソフトは同様に大ヒットし、ロングセラーとなることはまず間違いないであろう。「ファイナルファンタジーⅣ」等と並んで今年手に入れておきたいソフトの代表格だ。スーパーファミコンの機能を生かしているのはもちろんだが、あのディスク版「ゼルダの伝説」に初めて触れたときの感動が再び味わえる名作といえるだろう。買って損はないはずだ。

「ウィザードリィ・外伝Ｉ」は日本オリジナルの「ウィザードリィ」。内容はどちらかと言えばマニア向けだ。ＲＰＧにあまりなじみのない人がこれを入門用に使おうと思うのはちょっとつらいが、「ウィザードリィ」を経験したことのある人ならばまず楽しめるだろう。日本生まれだからと言って馬鹿にしてはいけない。



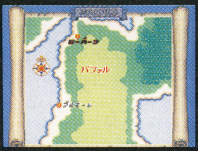
品薄のせいで一般にあまりネームバリューの高くない「レッスルボール」は、アメリカンフットボールっぽさを目指した変形サッカーとでもいうべき独自のルールを持つスポーツゲームだ。ナムコの底力を見せてくれる好作品である。関係ないが今年はこういったスポーツものだけにとどまらず色々なジャンルで対戦が熱いゲームが多く発売された。

「メタルマックス」「百の世界の物語」の２本はＲＰＧに新しさを求めて成功した例だ。前者は「自由さ」を大切にし、後者はボードゲームの要素を導入した。「スーパーテニス」は特に新しい所Ｙはないものの安心して遊べるタイプの作品だ。今年のＴＶゲームに多かったのがボードゲーム。「マイライフマイラブ」は中でも最も出来が良く、長く遊べそうだ。「マンホール」「プリンスオブペルシャ」はＣＤロムが冴えていた今年のＰＣらしいヒット。「レンタヒーロー」はユニークさがエクセレント。

以上で今年のセカンダリーソフトの特集を終える。ここでもう一度言っておく。これらのソフトは二流ではなく隠れた名作たちなのである。

遠い昔、反乱を起こした悪しき神々がいた
彼等は封印され、２度と出現しないはずだった
が、長い時を経て、その封印が解けつつあった
平和なはずだった世界に、邪悪な空気が流れてきた
それは、平穏に暮らす８人の男女の運命を狂わせた
彼等は、厳しい冒険という名の過酷な運命に流された
その前途に、善なる神の祝福があらんことを

Romancing SaGa
ロマンシング サ・ガ



●ＳＦＣ●スクウェア
●'92年１月発売●￥9500（税抜き）

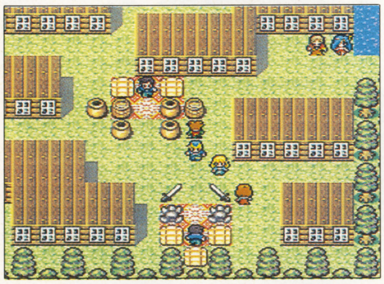
舞台・物語・システムを一気に紹介

人々が泣き、笑い、生活している リアリティある世界が君を待っている

広大な大陸がいくつかの領地に分割され、その領土にはいくつもの町が点在する。大陸中央にある都市には、日々優雅に暮らす貴族がいる。また一方、辺境の地では、木々を切り開いて新しい集落を興そうとしている者がいる。人里離れた森の中でひっそりと暮らす者もいる。大海原を駆ける海賊の集団もある。いたるところで、さまざまな人々が生活を営んでいる。それが『ロマンシング　サ・ガ』の世界だ。

この世界に魔物が出現した。ある町では魔物に子供をさらわれ、ある町は魔物によって滅ぼされ、ある町は魔物の被害を受けている。こんな状況の中で、ぼくたちは冒険する。いろいろな人々と接し、いろいろな願いを聞きながら。どうだい、わくわくしてこないかい？

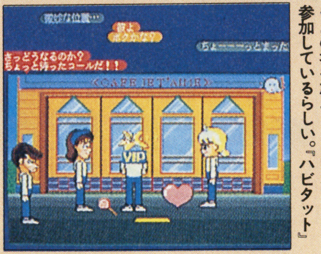
ゲームの中の人達の息吹を感じられる、リアリティあふれる世界へ、ようこそ！



↑人々でにぎわう活気のある大都市、エスタミル。この町に住む者はみな、したたかに生きている

←ゲーム序盤では、魔物よりも人間の裏切り行為の方が恐い。魔物＝悪、人間＝善の公式は成り立たない

ゲーム世界に見る ロマンシング　サ・ガと 他のゲームとの比較考察



←あの堀井雄二さんや宮本茂さんも参加しているらしい。『ハビタット』

『ロマンシング　サ・ガ』の世界観は、他のＲＰＧと比較した場合、圧倒的なリアリティを感じさせる。ゲームに登場する人々が、あたかも自分の意思を持って行動しているように見えるからだ。それはまるでコンピュータネットを使った架空世界『ハビタット』で、本来は実在の人達が操作するキャラの役目を、コンピュータが替わりに担当しているかのように思えてくる。

Ⓒ1991 SQUARE

ロマンシング サ・ガの8人の物語はどのように展開するか?

8人の中のひとりを選び、プレイする。残りの7人はNPCとなって登場する。

こう考えてみる。もしプレイヤーが参加せずにゲーム内で物語が進むとしたら、と。

ゲームの中で、8人の重要な人物は、それぞれが運命の力に操られて、波乱万丈の人生を歩くことになるのだろう。各自は自分の意思で行動し、世界各地を飛び回り、冒険の途中で出会い、いずれ見え始める目的のため力を合わせて戦う壮大な物語が展開するはずだ。

この大きい流れの中に、もしプレイヤーが参加したら？　これが『ロマンシング サ・ガ』というゲームの魅力ではないだろうか？

プレイヤーは8人の中のひとりを選び、冒険に参加する。残りの7人はノン・プレイヤー・キャラクターとなり、それぞれが自分の意思で行動し、筋書き通りの冒険をすることになる。

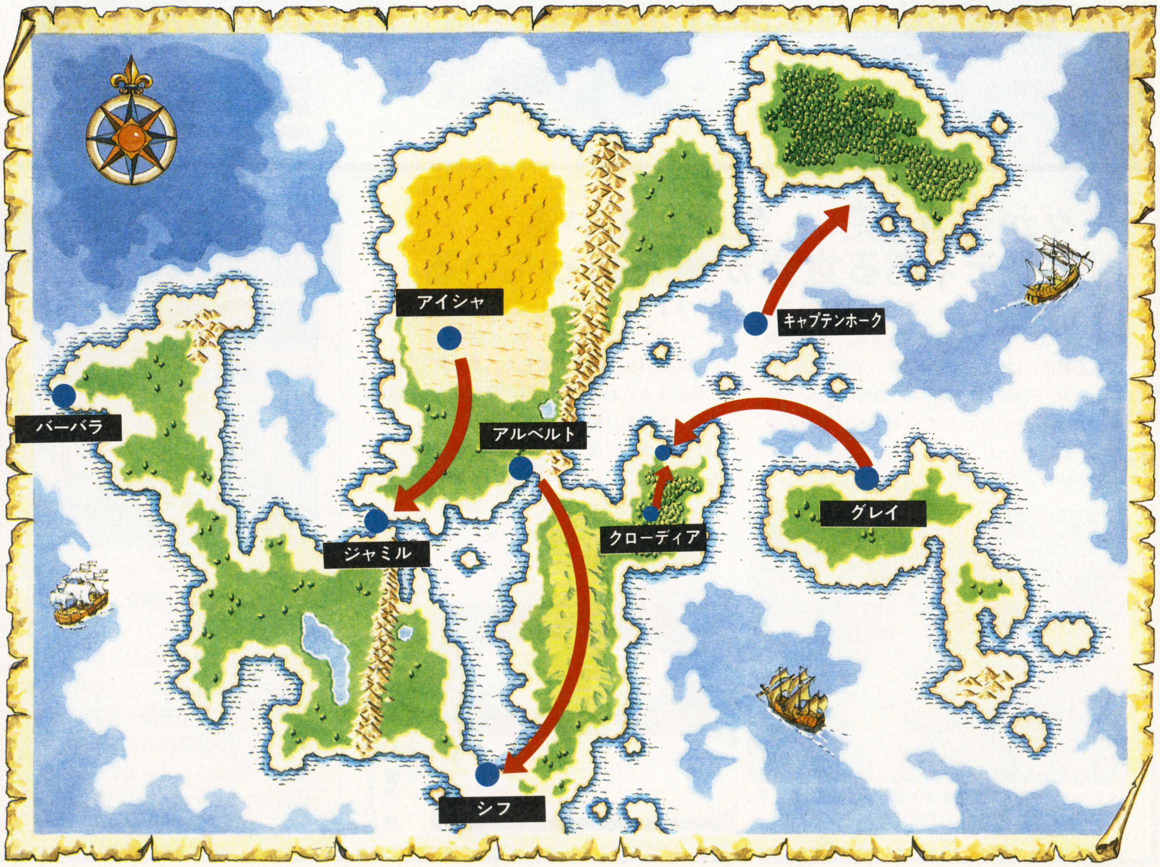
一方プレイヤーは、おおまかな筋書きはあるものの、かなりの自由行動が許される。決められたシナリオはないし、クリアしなければならないイベントもない。自由に飛び回り、他の7人と出会い、ともに戦うのだ。

下の地図には各キャラクターの最初の頃の移動順序を記してあるが、これはあくまで一般的な筋書きである。7人のNPCはこのように動き、プレイヤー演じるキャラも通常ではこの順序で移動することになるが、この行動をなぞる必要は、まったくない。

↓RPGの出会いといえば酒場。パブに出入りしていると仲間と出会ったりするのだ

次ページから紹介している各キャラクターのストーリー説明も、あくまで"一般的な筋書き"に過ぎない。このストーリー通りに進むも進まないも、プレイヤーの自由である。

ゲーム序盤8人の動き



アルベルト

（貴族の息子）

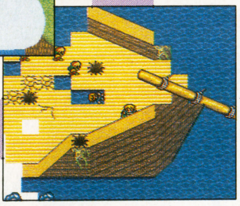
アルベルトの冒険はイスマス城から始まる。城主の息子であるアルベルトは、城の東のダンジョンでの戦いを終え、自室でぐっすり眠っていた。そこを魔物が襲撃。命からがら城から脱出したアルベルトと姉だったが、姉は魔物に倒され、アルベルトだけが逃げることに成功。たどりついた町から船に乗ると、大嵐が船を襲い、今度は南極に近いガトの村に来てしまう。ここでシフと出会い、ともに冒険に出ることになった。

シフ

（蛮族）

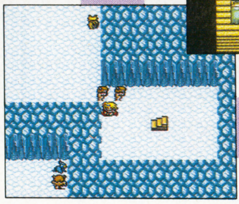
ガトの村に生まれたシフは、がっしりした体格を持つ、生まれながらの戦士。ある朝、村の長老から南にあるダンジョンにいる悪魔を倒してきてほしいと頼まれ、ただひとりダンジョンの中へと飛び込んでいく。ここでの戦いを終えると、北の海岸に船が打ち上げられているのが見える。ボロボロになっているこの船に乗ってみると、そこでアルベルトと出会うことに。ここでアルベルトを仲間にし、次なる冒険に出発するのだ。

←魔物に襲われ、命からがらイスマス城から脱出するアルベルト

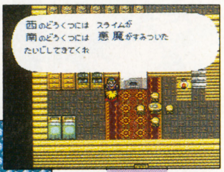


→どうにか救出されたアルベルトだが、これから乗る船は難破してしまう

↑運命のきまぐれで、アルベルトとシフは出会った



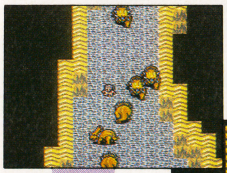
↓ダンジョンに潜入し、ボスを倒した後で海岸に向かうと……



↑村の長老ガトの要請により、悪魔退治に出かけるシフだった

グレイ

（冒険者）



←ジェルトンの町の近くで宝探しに熱中するグレイとその仲間

→その仲間と別れてメルビルの町を歩いていると、昔の友人に会う

↑そして、グレイとクローディアは行動をともにする

仲間を引き連れ、シェルトン島で宝探しに明け暮れるグレイ。そこである程度の財宝を手にした後、いったん帝国の首都メルビルに戻った。ここで仲間と別れて、あてもなく町を歩いていたが、ふと立ち寄ったパブで偶然にも昔の友人と出会う。そこで友人はグレイに、ある女性のガードをしてほしいと頼んできた。女性の名はクローディア。こうしてふたりはともに行動することになった。

クローディア

（森の番人）

↓遊びに行ったはずのメルビルでは、なぜか監視されている気がした

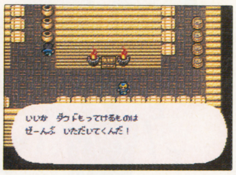
↑迷いの森しか知らないクローディアは、外の世界に出ていった

迷いの森と呼ばれる広大な森の中に住む年老いた魔女に育てられたクローディアは、動物の言葉を解する不思議な少女だ。ある日、森の入り口で魔物に襲われている青年ジャンを助け、自分の名を告げると、彼の態度が急に変化した。彼はぜひ帝国の首都メルビルに来るよう勧めるのだ。クローディアはすぐにメルビルを訪れたのだが、なぜかグレイという名の男がガイドとしてあてがわれ、ひとりきりで行動ができなくなってしまう。

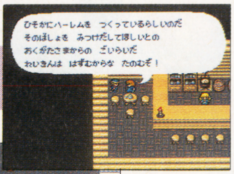
ジャミル

（都会の盗賊）

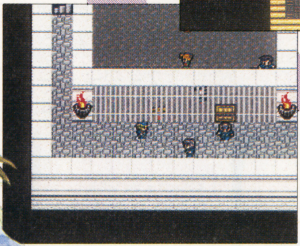
この世界で最大の規模を持つ大都市エスタミルで盗賊をなりわいとしているジャミル。さまざまな冒険をしている間に、知り合いの女性が奴隷商人に連れ去られてしまう。彼女を救うために本部に潜入すると、そこで偶然アイシャに出会う。



↑ざわついた町で、ジャミルは盗賊稼業で日々を生き抜いていた



↑とある店で、主人のことを調べてほしいと頼まれる

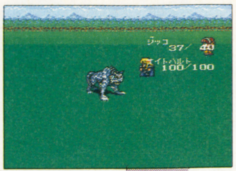


→下水道には奴隷商人の牢屋があった。なんてことしてんだ、こいつら！

アイシャ

（遊牧民）

大陸中央に位置する広大な旱ばつ地帯ガレサステップに住む遊牧民の娘アイシャ。魔物のうろつく外で遊んでばかりいるアイシャは、ある日、ここら一体に進出しはじめた奴隷商人につかまってしまう。しかし、つかまった先でジャミルに出会い、仲間になる。



↑草原を馬で走るアイシャは、ある日、魔物に襲われてしまう

↑とある男に助けられ、どうにか無事だった

←もう一度、今度は奴隷商人に襲われ、さらわれてしまうのだった

↑アイシャはジャミルによって救出される

▼スクウェアへの質問箱「フリーシナリオとは何だ？」

●イベントクリアの必要はないのか

スクウェア…『はい。イベントをクリアする必要はありません。また、絶対に集めなくてはならないアイテムも存在しません。ゲームの世界でも時間は流れているわけですから、状況が変化すればイベントは自動的に終了したりして、シナリオが進行するようになっています。実際には時間の経過ではなく、キャラの成長度によってシナリオの進行を判定しますから、戦闘を繰り返してレベルアップすると、イベントを無視することが可能になります。』

●無視できるイベントはいくつ？

スクウェア…『無視できないイベントというものは原則的にありませんから、ここではゲーム内の全イベントの数を数えることにしましょう。…といったものの、実は我々もよく把握していないんです(笑)。なにせ数が多いものですから。間違いなく100以上のイベントがあると思いますけど。

また、シナリオの分岐点となる選択枝も100は越えていると思います。ここでの選択によってクリア時間にかなりの個人差が出ると思います』

●他の７人とは必ず出会えるのか

スクウェア…『要はプレイヤーがどうイベントに関わるかの問題です。まったくイベントに関わらず、ただひたすらひとりで戦闘を続けていれば誰にも会わないわけですし。ただ、何かをしなければ誰それに会えない、というイベントはありません。また、出会うための特定の場所もありません。

あと、他の７人も冒険をしているわけですから、出会っても仲間にしないでいると、後でその場所に行くといなくなっていることがありますよ。注意して下さい』

●フリーシナリオの魅力は何だ？

スクウェア…『いままでのＲＰＧのように、ただストーリーを追っていくのではなく、プレイする人それぞれが自在に物語を作れるのがフリーシナリオの魅力です。だから我々も〝これが正しい進み方だ〟という提示は一切しないつもりです。好き勝手にプレイしてみて下さい。

あと、やはり２度、３度とプレイすると楽しさがわかってもらえると思います。同じイベントでも、その都度新しい発見があり、新鮮な気持ちで楽しめますよ』

キャプテンホーク

（海賊）

美しいサンゴ海を中心に海賊稼業を営むキャプテンホーク。仲間を引き連れ、今日も帝国の商船を襲っていた。

そんなある日、キャプテンホークは海賊達が根城にしている港パイレーツコーストに入港した。ここで海賊達の会議が行われるからだ。が、自分がリーダーとして君臨したいがために横暴な意見を述べる海賊仲間ブッチャーと、キャプテンホークの意見が対立。キャプテンホークはブッチャーの策略によって裏切り者の烙印を押されてしまう。

パイレーツコーストにいられなくなったホークは、仲間の攻撃を避けつつ、パイレーツコーストを逃げ出していった。

↑海賊の会議でブッチャーと激論をくり広げるホーク

↑が、卑劣なブッチャーの策にはまり、逃げ出すはめに

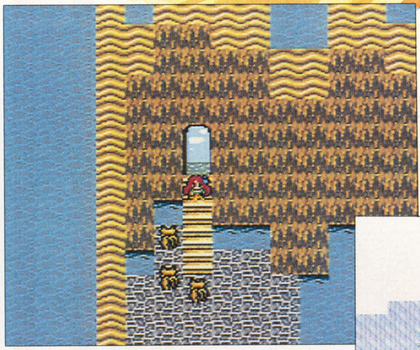
↑どうにかゴドンゴの村に到達し、ブッチャーから脱出

バーバラ

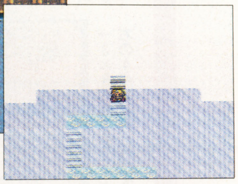
（踊り子）

大陸全土を旅して、ゆく先々の町で商売し、踊りを見せて生計を立てている旅商人の一員バーバラ。その日は大陸の西の果てにあるウエストエンドにやってきた。ここは開拓村が次々と作られているフロンティア。ここを中心に、彼女はいろいろな村で魔物と戦い続けることになる。

→大陸をどんどん移動しながら
↓ようやく西の果て、ウエストエンドまでやってきたバーバラ



↑ここは開拓途上の地。小さな開拓村では魔物と戦う力がない。この依頼、受けるべきか？

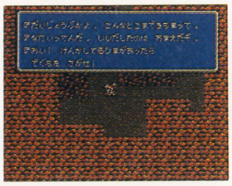


↓魔物を追って洞窟に飛び込むバーバラ。どんな運命が待つのか？

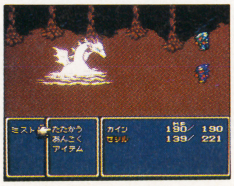
THE RPG BEST SELECTION

ストーリー展開に見るロマンシング サ・ガと他ゲームの比較考察

『ロマンシング　サ・ガ』のストーリー展開を考えてみよう。ゲーム全体のストーリーに注目すると復活しつつある邪悪な神を阻止することが最終目的であり（詳しくは公表されていないが）、これはスクウェアの代表作である『ＦＦシリーズ』でもおなじみの、ファンタジーＲＰＧの王道ともいうべきスタイル。普通の人々が運命の力によって冒険することになり、仲間を集めて力を合わせていくあたり、いかにもスクウェアらしい物語構成だ。

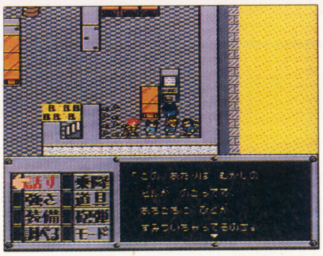


→たたみかけるイベントの連続だった。『ＦＦIII』



→一本道すぎるストーリーは賛否両論。『ＦＦIV』

しかし、個々のイベントストーリーを見るかぎり、すべてのイベントはクリアしなくてもゲーム進行に関係ない点などに、スクウェアらしからぬ（？）自由度の高さも感じられる。この傾向のゲームは最近のトレンドであり、『メタルマックス』などで採用されている。



←自由度の高い『メタルマックス』

ただし、キャラクターが８人おり、マルチシナリオであるだけでなく、マルチスタートである点が『ロマンシング　サ・ガ』の独創的なく、マルチスタートである点が「ロマンシング サ・ガ」の独創的なところ。これにより、いままでにない独特のシステムであると胸を張って言えるようになった。

ロマンシング サ・ガの戦闘はどのように行われるか？

『ロマンシング　サ・ガ』には、通常のＲＰＧでいうところのフィールド画面が存在しない。町から町への移動は、マップ画面を呼び出し、移動したい場所を選択するだけで瞬時に移動できる。

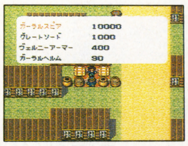
だから、モンスターとの戦いは、フィールド画面では行われるはずもない。戦闘するためには、意識的にモンスターのいる場所──ダンジョンや荒野──にでかけていかなければならないのだ。そこに歩き回っているモンスターと接触すると戦闘に突入するのである。

戦闘はキャラひとりひとりに指示を入れるオーソドックスなシステムを踏襲しているが、隊列配置や武器の成長などの新しいシステムもふんだんに導入されている。

戦闘前の準備

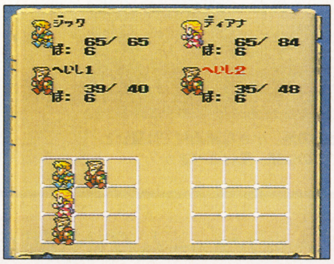
戦闘前にすべきことは、大きくわけて３つ。まず最初に武器や防具を買っておくこと。戦闘中に武器を選択できるので、特定の武器を装備しておく必要はない。２つめは『ロマンシング　サ・ガ』の中での魔法に相当する術法を買っておくことだ。

そして３つめは、戦闘時の隊列を決めておくこと。キャラをそれぞれ３×３のマス目の中に配置し、来たるべき戦闘にそなえるのだ。



↑いい武器を買っておくことは、やはり大切

↑術法は覚えるのではなく買うのである。

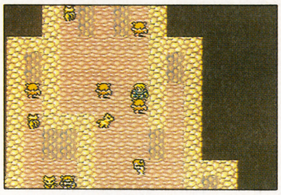


→３×３の図の中にキャラを配置。右の４点の写真との関係、わかる？

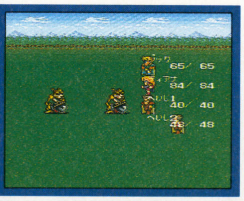
移動→敵との接触

戦いの準備ができたら、モンスターのいる場所にでかけていこう。モンスターは画面上に表示されており、パーティーと接触したときに戦闘に突入する。戦いたくなければ逃げ回っていればいい。

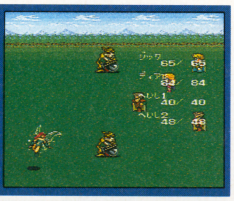
モンスターがどの方向から接触したかによって、戦いの隊列は変化する。つまり、正面から敵と接触すれば、さきほど配置した３×３の隊列のままでの戦闘になるが、うしろから接触されると、隊列の前後が逆になり、戦闘が始まる。左右からの接触についても同じことがいえる。写真をごらんあれ。



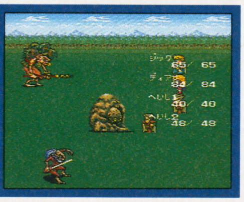
▷前から



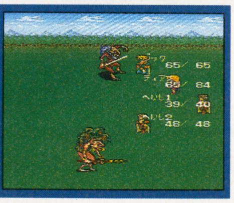
▷左から



▷後ろから



▷右から

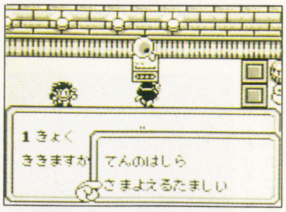


戦闘に見るロマンシング サ・ガと他ゲームの比較考察

武器によって攻撃範囲が違うことや、パーティーを前・後列に分けるシステムは『ウイザードリィ外伝（ゲームボーイ）』などにも、採用されているシステムであるが、後ろから敵に接触されると、本来は魔法で攻撃する予定だったＨＰの低いキャラが前列になってしまう点など、よりリアルな戦闘シーンをゲーム上に再現するようにシステムを発展させている。

また、武器に熟練度という要素がある点は『サ・ガ２（ゲームボーイ）』から見られるスクウェアのオリジナル技法だが、こちらも熟練度によって必殺技を覚えていく点などに、システムを発展させた努力の跡を発見できる。

↑武器の攻撃距離という概念はすでに新しくはない。これは『ウイズ外伝



↑武器の成長システムは『サ・ガ』シリーズの最大の特徴。『サ・ガ２』

戦闘法1・武器での攻撃

さて、戦闘が始まった。ここでの一番基本的な攻撃方法は武器による直接攻撃だろう。

キャラクターは、特定の武器を装備しておく必要はない。ただ持っているだけで、戦闘中にその武器を使用することができる。2つ以上の武器を持っている場合は、いずれで攻撃するのも自由だ。なお、武器は最大8つまで持つことができる。

武器は攻撃できる範囲で設定されており、たとえば剣などは前列のキャラが最前列の敵に攻撃することしかできない。ヤリなら2列目まで攻撃可。弓矢なら最後列からでも攻撃できる。これらのことを考え、武器を使い分けるのもいいが、特定の武器で攻撃していた方が熟練度が効率的に上昇していくので有利であることを忘れないように。

↑いくつか所持している武器の中からひとつを選んで、それで攻撃するのだ

←弓矢を使用すれば中列からでも攻撃可能だ

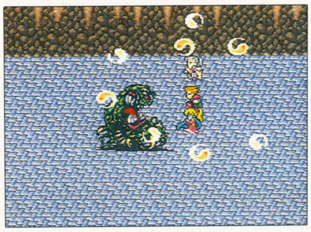
戦闘法2・術方による攻撃

武器と違い、最後列からでもダメージを与えられるのが術法。これは自然に習得するのではなく、しかるべき施設で買うことにより習得する。術法は全部で10系統に分類され、ひとりで最大5系統の術法が習得可能である。なお、術法の系統にはそれぞれ相反する系統の術法があり、相反する術法を同時に習得することはできない。

10系統の術法

火の術法	⟷	水の術法
土の術法	⟷	風の術法
光の術法	⟷	闇の術法
気の術法	⟷	邪気の術法
幻　術	⟷	魔　術

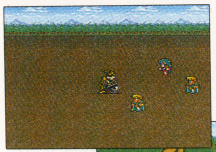
←術法は店、もしくは寺院で買う。どんなキャラでも金さえ出せば術法を習得することが可能



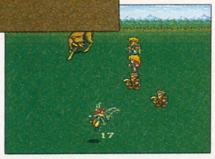
↑術法を使用したところ。グラフィックはかなり派手にアニメーションしている

戦闘法3・前進もしくは後退

戦闘中に、キャラの位置を移動させたいと感じることがある。たとえばＨＰの低くなったキャラは後ろに下げた方が安全ではあるし、ＭＰがなくなったキャラは前列に出して直接攻撃に参加させた方が有利である。そんなときには、コマンドでキャラを前進、もしくは後退させよう。移動させるだけで1ターン消費するので、移動はなるべく最小限に抑えるのがポイントだ。



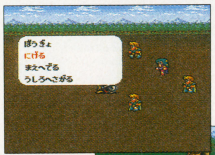
←後ろから敵に接触された場合など、前後を交替する必要あり



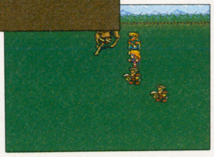
→ＨＰの低いキャラを後退させ、ダメージを受けにくくしよう

戦闘法4・個別に防御・脱出

いくら攻撃してもダメージが与えられない。しかもＨＰが残り少ない。こうなったら逃げるしかない。便利なことに『ロマンシング　サ・ガ』ではキャラをひとり単位で逃がすことが可能なので、ひとりだけ戦闘からはずし、残りのメンバーだけで戦うことができる。さらに、そのようなキャラはダメージの受けにくい最後列で防御させ、戦闘に参加させずに経験を得るという作戦も取れる。



←ひとりだけスタコラ脱出。これで戦闘のジャマにならない



→防御することだって立派な戦法のひとつ。活用すべし

戦闘終了!

出てきた敵をすべて倒すか、敵が逃げてしまえば戦闘は終了する。戦闘によって戦闘不能になったキャラは死んでおらず、次の戦闘ではＨＰ１になって参加できる。ただし全滅したらセーブしたところから再スタートだ。

↑すべての敵を倒せば戦闘終了。ここにいる全員が経験を得る

↑倒れてしまったキャラは死んではいないが経験も得ない

レベルアップ

戦闘が終わると、そのときの攻撃方法によってキャラは経験を得る。剣で攻撃していれば腕力や体力、魔法で攻撃していれば知力や精神の経験を得て、いずれもレベルアップする。また、使用し続けていれば武器のレベルも上がる。

↑各自の取った行動により、各能力が個別に成長する

↑武器の扱いも成長する。そのうち必殺技が使用できるぞ

Dungeon Master

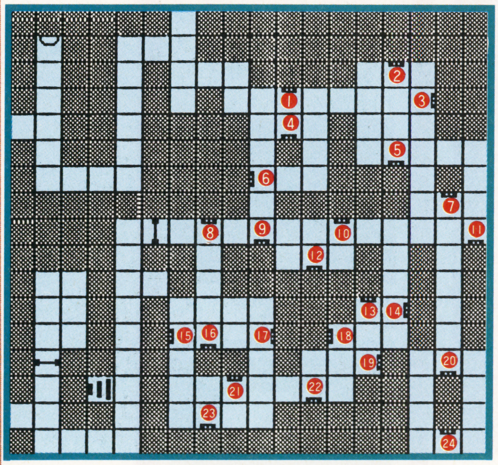
発売まで１ヶ月を切った「ダンジョン・マスター」。そこで今回は、買ってすぐに役立つ情報を４ページにまとめてみた。すべてがリアルなこのゲーム、ダンジョンの持つ本当の怖さを教えてくれるはずだ。絶対におもしろいので遊ぼう。

●SFC●ビクター音楽産業●12月20日発売●￥9800(税抜き)

敵を倒すには、まず己れを知ることから――

鏡に閉じこめられた勇者 彼らを復活させて探索へ

『ダンジョン・マスター』はパーティを組むキャラクター（勇者）を創り出すのではなく、用意された中から選んでプレイするタイプのＲＰＧだ。しかし、あらかじめ能力値を設定されている勇者だからといって、どれも使えるキャラだとは限らない。中にはとんでもないヤツがいたりして、目的達成が不可能とまではいかないものの、かなり苦労させられることになってしまう。この探索行を成功させたいのならば、まずは勇者たちの能力をきちんと把握した上でのパーティ編成を行う必要があるわけなのだ。

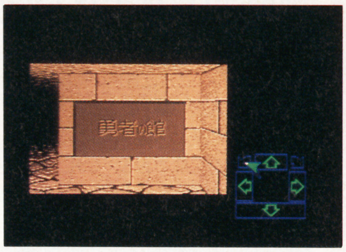


左下のマップを見てほしい。これがレベル１――つまり、迷宮の地下１層目である。同じ３ＤタイプのＲＰＧとは言っても『ウィザードリィ』のように迷宮にはなっておらず、記憶力の良い人ならマッピングせずとも何とかなる造りだ。

スタート地点はマップの左上あたり。まずは迷宮を道なりに進んでゆき、勇者たちの閉じこめられた鏡が飾られている「勇者の館」を目指す。わざわざ、こういった手順を踏まなくてはならないのは、プレイヤーに３Ｄ迷宮に慣れてもらうことと、雰囲気を盛り上げるという２つの目的があるからだ。

勇者のマップにおける位置は、

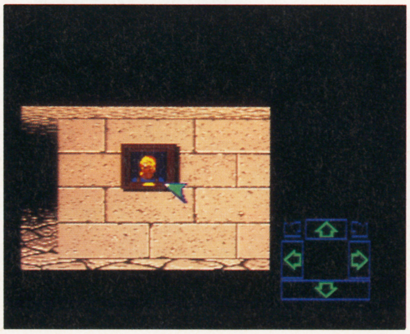
- ❶：イアイドー　❷：チャニ
- ❸：ホーク　❹：ゲッド
- ❺：ボリス　❻：イライジャ
- ❼：アレックス　❽：ハルク
- ❾：シーラ　❿：リンフラス
- ⓫：ナビ　⓬：ガンドゥ
- ⓭：レイラ　⓮：ソンヤ
- ⓯：ダルー　⓰：ウー・ツェ
- ⓱：ティギー　⓲：ウーフ



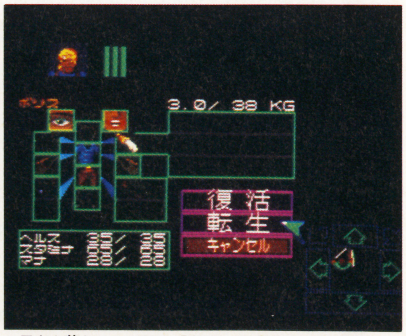
←ここが勇者の館。どの勇者をパーティに入れるのかが問題なのである

- ⓳：モウファス　⓴：ヒッサー
- ㉑：リーフ　㉒：スタム
- ㉓：アジジ　㉔：ゴスモグ

――と、なっている。鏡のすぐ前へと行き、ポインター（カーソル）をそこに合わせてボタンを押すと、その勇者のデータを見ることができる。ただ、それだけでは彼らの優劣がわかりにくいのも事実。そこで、編集部がおススメするパーティをひとつ紹介しておくことにしよう。ズバリ、「ヒッサー」「イライジャ」「ウーフ」「ボリス」である。『ダンジョン・マスター』は魔法に比重の置かれたＲＰＧなのだ。だからマナ（ＭＰと考えてよい）の多いキャラを選ぶのが基本。「ウー・ツェ」や「ティギー」もいいね。



↑鏡に閉じこめられている勇者。彼らのステータスを調べてから仲間にするかどうかを決めるのがいいと思うよ



↑勇者を蘇らせる手段は「復活」と「転生」のふたつ。能力値とレベルアップを考えたら後者の方がかなり得だ

©1991 SOFTWARE HEAVEN INC./FTL GAMES ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

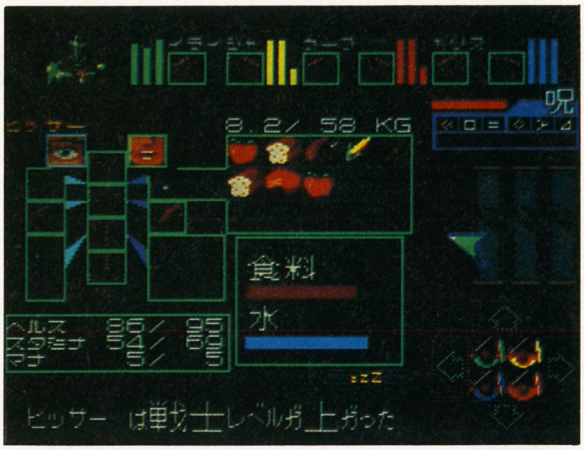
地下迷宮へと潜入する前に

地下迷宮へと挑む前に やるべきことがあるのだ

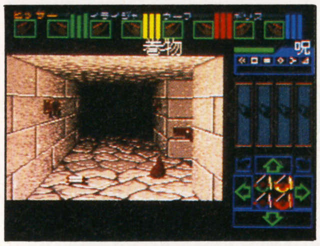
パーティを組んだら扉を開け､先へと進む。そこにはいくつものアイテムが落ちているので拾っておこう。そして、地下へと続く階段が見えてくる…。しかし、だからといってすぐに降りていってはいけない。その前にやるべきことがあるのだ。

それは「練習」。このゲームは迷宮内での行動がそのまま経験値となる特異なシステムを採用している。たとえば「素振り」。敵が存在しなくても攻撃コマンドを実行することで、戦士としての経験値が得られるのだ。魔法でも、そう。唱えた呪文によって魔法使いあるいは僧侶のための経験となる。シャドーボクシングのようなものと思ってくれればいいだろう。戦士のレベルが上がれば攻撃力だけではなくスタミナとヘルスをアップさせられる。呪文の使い手のレベルならマナの量が増える。前衛のふたりは戦士を、後衛は魔法使い（もしくは僧侶）のレベルを2つほど上げておくのがベスト。

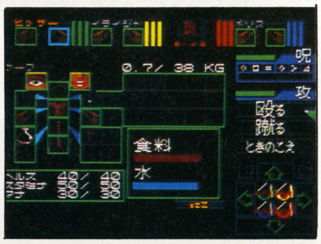
さて、準備が整ったら、いよいよ地下迷宮の探索をはじめよう。用意は、いいかな？



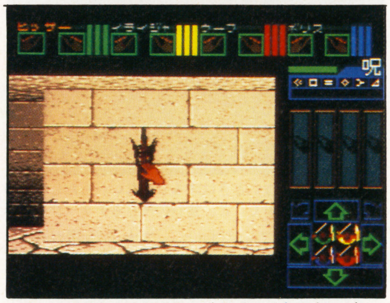
↑ついに念願のレベルアップ！ 戦士としてのレベルが上がると、ヘルスとスタミナがアップするのだ。レベルを2つばかり上げておくと、あとの展開がかなり楽になるよ

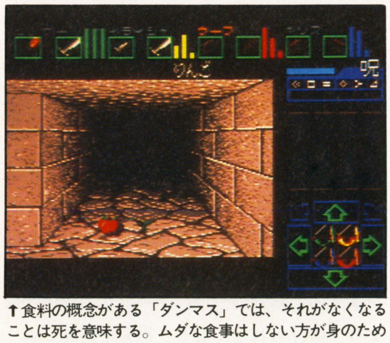


←レベル2へと降りる前に落ちているアイテムを拾っておく。冒険に役立つものが多いのだからね



→シャドーボクシングよろしく攻撃の練習をする勇者。ヘルスとスタミナをアップさせておくといい


↑たいまつは灯りを提供してくれるアイテムだ。が、これを使わなくてはならないほどだとしたらレベル不足か



↑食料の概念がある「ダンマス」では、それがなくなることは死を意味する。ムダな食事はしない方が身のため

▶呪文は巻物を読むことで知る

「ダンマス」は通常のＲＰＧのようにレベルアップにおける呪文の修得というシステムではなく、迷宮内に落ちている巻物を読むことでマスターしてゆくタイプのものなのだ。

が、ここでも注意が必要。呪文は勇者が知らなくても、プレイヤーが知っていれば唱えられるのである。この部分においてはＲＰＧの概念を逸脱している。しかし、高度な呪文は多量のマナが必要といった具合いに、きちんと足かせが存在するのでご安心を。

いずれにせよ、かなり練りこまれた呪文システムであることは間違いない。

↑巻物を手に入れたら目のアイコンに持っていこう。これで読むことが可能

スキあらば殺られる。リアルタイムこその醍醐味

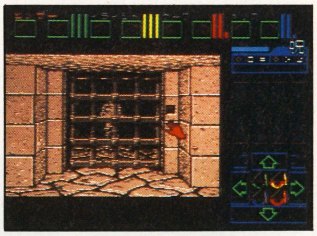
理性を捨てることが生きるための道だ

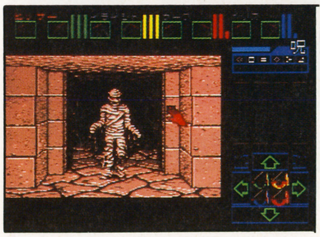
魔物との戦闘は突然はじまる

いよいよ地下迷宮へ そこには魔物の姿が…

レベル2への迷宮へと降りてゆく。左右に分かれた通路を右に折れてさらに進むと…。そこには全身に包帯を巻いた怪物――マミーがいるではないか！ この驚きこそが「ダンマス」の最大の魅力なのだ。すべてがリアルタイムで処理されているからこその戦略と驚異。突然、目の前にモンスターが現れたときの恐怖は一度味わうとやみつきになる。

だが、それだけにシビアであることも確かなのだ。楽しんでばかりはいられない。闘いに勝利を収めなければ死あるのみだから…。


→角を曲がると、そこにはマミーが。扉を開ければ戦闘がはじまるのだ。落ち着いて闘うようにせよ


←前衛が攻撃、後衛は呪文――これが基本的な闘い方。慣れてきたら経験値を稼げる方法で闘おう

戦略を立てて闘わねばならない

勝つための戦略と そして成長のための戦略

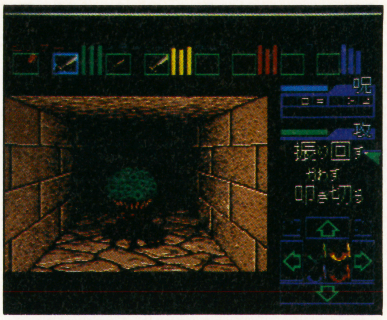
マミーとの戦闘について、もう少し書いておこう。コイツは最初のモンスターということもあり、実はかなり弱い。しかも地下２階へと降りてくる前にレベルを２つほど上げているわけだから、苦戦するなど考えられない。４階まではこれ以上の経験値稼ぎをしなくても平気なほどなのだ。

しかし、それでも考えながら闘う必要がある。そこが「ダンマス」の奥の深さだ。

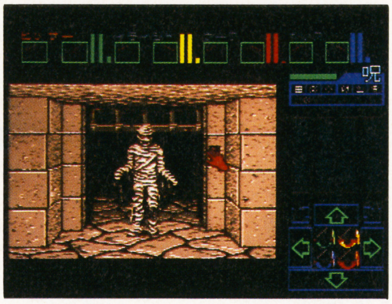
攻撃オプション（コマンド）の入力がそのまま経験値となることは、すでに書いた。これは実際の戦闘でも例外ではない。が、モンスターの倒し方によって得られる経験値が大幅に変化する点に注目したい。そう、単に倒せればいいのではないわけである。

たとえば、扉で敵を押しつぶしてやっつけた場合。これは何と経験値をもらえないのだ。呪文で倒したときも、それを唱えたことによる経験だけしか得られない。とすると、剣などによる攻撃がベストとの結論が導き出されるわけね。このあたりについては「ダンジョン・マスター・ファンブック」（１月発売予定）でくわしく書く予定なので、そちらをどうぞ。

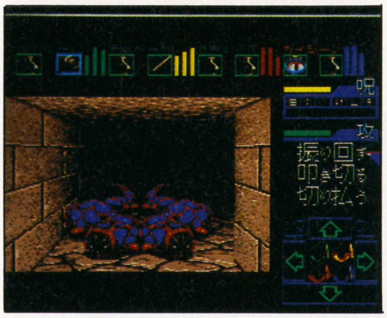
こうやって経験値をロスしないで進めば地下４階までは特に稼ぎは必要なし。食料をムダにしないためにも効率よく進めたい。



↑弱い敵も群れをなすと怖い存在になったりする。移動と攻撃とを組み合わせてのヒット＆アウェイがいいかな



↑マミーを扉でゴリゴリとつぶしてみる。楽な倒し方ではあるが、経験値がもらえないからおススメできないね



↑地下４階のラストには、このようにワームの大群がパーティ目指して襲いかかってくる。全力で闘おうぜ！

▼己れを鍛えるのだ

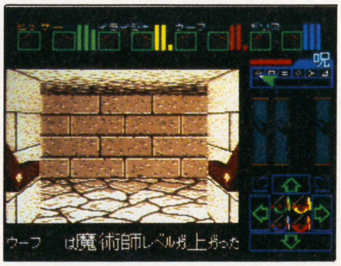
敵が存在しなくても攻撃オプションを選択したり、呪文を詠唱することで経験値が（かなり少ないけれども）得られる。これについては、すでに理解してもらえたと思う。ここでは、その効率のよい方法をいくつか紹介していこう。

戦士はこれまでに書いた方法でＯＫ。

忍者は「殴る」コマンドがベストと思われる。このレベルを上げておくと戦士と同じくストレングス（腕力）とデクスタリティ（素早さ）がアップするが、戦士は前者、忍者は後者が増えやすい。

魔法使いは「ファイアーボール」か「マジックトーチ」の呪文をマナが回復するたびに使いまくるのがいいだろう。

僧侶の序盤は「ヴィーの薬」か「モンの薬」を唱える。ただし、片手にフラスコを持つことを忘れずに。中盤以降はシールド系の呪文がベストと思われる。



↑魔法使いのクラスをレベルアップさせたいのならファイアーボールを撃ちまくるのがいいだろう

装備を整え、迷宮探索を続ける

戦闘を無事に切り抜け 再び迷宮探索を再開する

この迷宮探索では、幾度となく戦闘がくり広げられる。序盤はそうでもないが、中盤以降ではまさに闘いのたびに命を賭けることになる。だから、傷を癒しながらも魔物の襲撃に怯えるのだ。

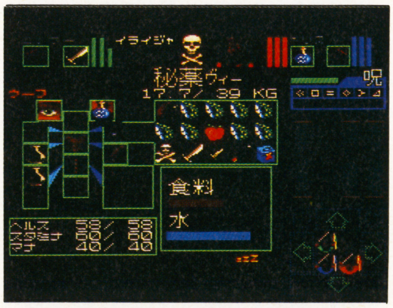
『ダンジョン・マスター』では街という概念がない。迷宮こそが世界である。このために、ヘルスやマナを回復させるのも、ここで行うしかないわけだ。

呪文を詠唱することが魔法使いや僧侶のレベルを上げる方法である。が、育てる部分にしか目が行っていないと、マナの残量がゼロに等しい状態でモンスターと出会ったりすることになってしまう。ジレンマに陥る。これが何とも言えず楽しい。ギャンブルにも似た緊張感とでも表現すべきだろうか。

何度かパーティが全滅してしまうこともあると思う。が、それでいい。「ダンマス」はプレイするたびに生き残るための術を学ばせてくれるのだから……。

マナを回復させる一番簡単な方法は、睡眠をとることである。魔物の徘徊する迷宮で眠るときの緊張と恐怖。それをくり返すうちにキャラクターは人間となり、迷宮は世界へと昇華する。戦闘のたびにゲームへの愛情が深まり、抜けられなくなる。探索を再開しよう。

↑どうしようもないときは寝るしかない。ただし、その前にセーブしておくこと。食料の残りもチェックしてね



↑「ヴィーの薬」はヘルス（HP）を回復してくれる。呪文の練習を兼ねてこれを唱えてみるのもいいと思うよ

数々の罠は知力で切り抜けろ

力だけでは生き残れない 知恵を絞って進もう！

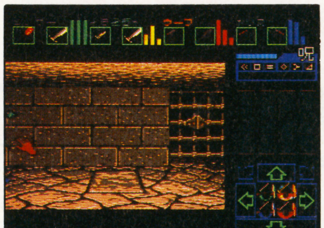
『ダンジョン・マスター』の戦闘は非常に考えられたもので、注目に値する。リアルタイムだからこそアクションにも似た緊張感を表現することに成功し、なおかつ移動と戦闘を分離しないことからゲームに一体感が生まれた。

――と、ＲＰＧとして理想的な形を持つこのゲームだが、そこだけを見ていてはいけない。『ダンジョン・マスター』は闘うばかりの展開だけではなく、それと同じぐらいの比率で頭を使わねば先へと進めないのだから。

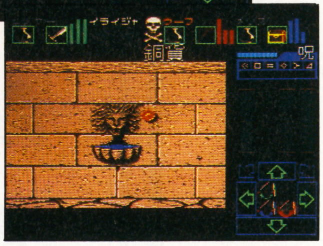
序盤では扉の鍵穴に合った鍵を探すという単純なものが多いが、床のプレートをある順序に沿って踏むことが要求されたり、地下３階あたりからはリアルタイムならではのトラップ――スイッチを押したらすぐに移動しないと抜けられない場所なども出現し、ゲームを盛り上げてくれるのである。

こういったトラップは単に難しいだけのものではなく、最初に基本パターンが用意されており、段階を踏んで少しずつ難易度が上がってゆくようになっているのだ。だから不条理な謎やトラップは存在しない。納得のいく難しさ――そう表現できる。

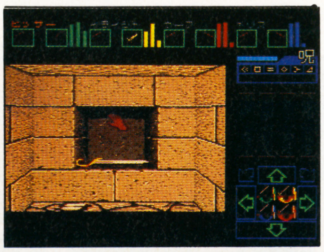
ところどころにあるヒントも秀逸だ。



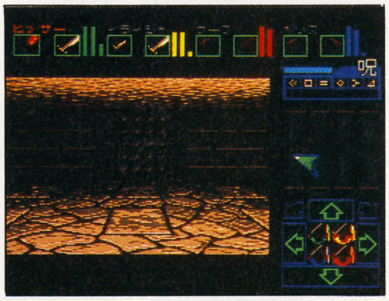
←壁にはスイッチがあることが多い。見逃さないように充分に注意しながら進んでいくように



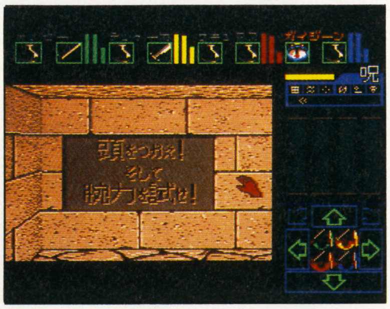
→泉が単なる水の補充場所だと思ったら大間違いなのだ。ここにコインを入れると扉が開くよ



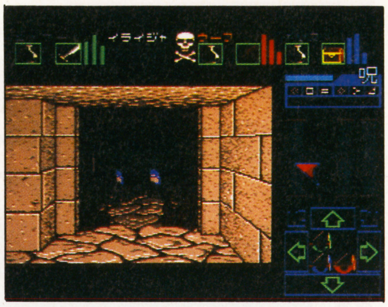
→地下2階、マミーの部屋の奥の壁が、どうも怪しい。そこに触れてみると――ファルチオンの剣を発見！



↑９つの床プレートのある部屋。これを踏むたびに奥にある２つの扉が閉じたり開いたりするのだ。頭を使え！



↑穴の向こうに扉がある。この穴をふさぐスイッチは近くにないみたいだし…さてさて、どうするべきなのかな



↑扉を開けるスイッチや鍵がない――。これもトラップのひとつと言えるだろう。こんなときは壊わしちゃえ！

「頭を使え、そして腕力を試せ」

「押したら走れ」

「足を踏み入れよ。汝は旅人となる」

「汝、運命の扉を選ぶべし」

「閉ざされた扉。だが、あきらめるな」

――こんな具合いにメッセージが壁に刻まれていたりする。ここではこれらが何を意味しているのかは書かないが、そのイメージは伝わったと思う。単なるヒントなのではなく、雰囲気を盛り上げるものとしても活躍してくれるのである。楽しいんだ、これが。

トラップをクリアしたときに「なるほど」とヒザをポンと叩いてしまうあの感覚。これをキミにも、ぜひ味わってもらいたいな。

いつ食べるかが問題である

リアルだからこそ 腹が減り、喉が渇くのだ

食料だとか飲料水、持ち物の重さの概念を導入した『ダンジョン・マスター』。こういったことを読むと面倒くさそうなゲームのように感じてしまうかもしれない。しかし、一度でもプレイしてみれば、そんな疑念は一掃されるはずだ。約束してもいい。

このゲームの素晴らしい点は、こういった「ゲーム界の常識」を打ち破り、おもしろくしたことにある。食料、水、重さは単なる足かせなのではなく、世界を実感させるためのギミックであり、かつ緊張と危機を体感させるゲーム性なのだ。

いつ食べるべきか。いつ飲むべきか。

本当のダンジョンの恐怖――というと語弊があるかもしれないけれど、それを体験することのできる唯一のゲームとは言える。

次の食料がいつ手に入るのかわからないまま探索を進めてゆく。「ダンマス」の食料における山場は地下４階までだ。睡眠はマナを回復させるのに最適な方法である。しかし、無情にも腹は減る。となると、眠らないで進むのが一番いいことになる。経験値稼ぎも、ほどほどにすべきなのだ。

このスピード感はいいぞ。本当にいい。

▼迷宮探索は、まだはじまったばかりだ

今回はソフトの発売直前ということで、基本的な進め方を中心に書いてみました。「ゼルダの伝説」や「ロマンシング サ・ガ」に挟まれた感じで今ひとつ目立たないようですが、本当にいいゲームです。３Ｄとは言ってもマップがそれほど複雑ではないし、ぜひとも挑戦してほしい一本に仕上がっています。どうぞ。

さて、すでに広告が打たれているのでご存じの方もいるでしょうが、HIPPON SUPER！編集部では、このゲームの魅力を余ますことなく伝えたくて本を作ることになりました。題して「ダンジョン・マスター・ファンブック」です。答を片っぱしから書いたものではなく、遊ぶ前に、遊んでいるときに、また遊んだあとに楽しく読んでもらえるようなものを目指しています。発売は１月予定。読んでくれるとうれしいな。

スキあらば殺られる。リアルタイムこその醍醐味

THE RPG BEST SELECTION

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 II

卍MARU

- PCエンジンSCD−ROM
- ハドソン●"近日"発売予定●￥7800

当初は２枚組計画もあったという巨象ＲＰＧ天外II。デカイ長いばかりが能じゃないのはゲームも男も同じだが、その破格スケールを具体的に認謝してもらうための数字検証を試みてみた。

▼編集部が極秘(ウソ)入手したデータリスト

●天外魔境IIデータリスト

・敵キャラ総数	４００体
・登場人物	約３、０００人（約１０，０００メッセージ）
・ボスバトル	６９回（ボス：４９体）
・魔法に相当するもの	１００種（巻物、奥義等）
・アイテム	５００（武具２５０／道具２５０）
・フィールドマップ	７＊７画面が１７国（海がほとんど無し）
・町／村／洞窟	２５０
・マップ総量	約２０，０００画面
・乗り物	３０（プレーヤー用２３）
・アニメ原画	約２，０００枚（３０分アニメ２本分）
・ナレーション総量	約３時間
・声優	２４人
・ＢＧＭ	８０曲（内ＣＤ音源１６曲）
・想定プレイ時間	７０〜８０時間
・制作スタッフ	１５０人

① 敵キャラ総数400体

ＲＰＧはストーリーを楽しむと同時に、戦闘を楽しむゲームでもある。だからこそ、敵キャラたちにもこだわってほしいよね。

で、天外IIだ。例の極秘資料によると、400種類の敵キャラが登場するらしいのだ。えっと、ドラクエⅣに登場するモンスターが約170種（色替え含む）だから(安直な比較だなあ)、数字的には文句はないよな。ＣＤロムを使うんだから、色替えの共用キャラも少ないだろうし、デザインもなかなかみたいだし、遭遇するのが楽しみだあ。

② 登場人物約3000人＋(プラス)メッセージ約10000

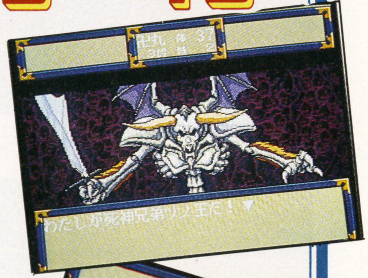
ＲＰＧってのは、情報収集のゲームでもある。大勢の人に会って、会話をすることでストーリーが進む。で、天外IIの登場人物は約3,000人にも及ぶのだ。当然、メッセージが変わるパターンもある。うーん、はたして全メッセージを見られるかなあ？

③ ボスバトル69回、ボス49体

ＲＰＧの魅力の一つは戦闘である。これに異を唱えるヤツはいないだろう。この戦闘の中でも、特に興奮できるのが、いわゆるボス戦だよね。ぷるぷる。

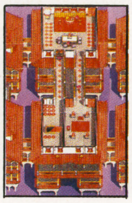
で、天外IIはマップが広いでしょ(詳しくは後述)。だから、ボスキャラ49体も出演している方も49のだよ。それにともなってボスバトルも69回もできるんだよ。

あの心地よい緊張感が、たっぷりタンノーできるってわけ。こりゃ、ＲＰＧゲーマー冥利につきるってもんだ。どんなボスがどんな芸で魅せてくれるか、楽しみだね。

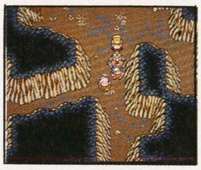


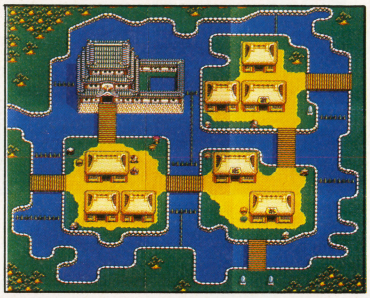
THE ROLE PLAING GAME RPG BEST SELECTION

4 町、村、洞窟250、マップ総量20000画面！


→弁天の塔の3階。きっと弁天様もいるんでしょーね

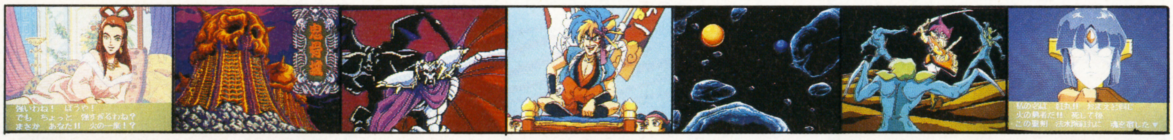
天外IIのマップは広大だ。ホント、ハンパじゃなく広いのだ。具体的にどのぐらい広いかってゆーと、町やダンジョンまで全部ひっくるめたマップの総量が約20,000画面にもなるんだよ。って言っても、実感がわかないかなあ。えっと、20インチのテレビを使ってるとすると、1画面が約0.12㎡だから、2,400㎡になるのか。1坪が3.3㎡だから、727坪になるんだよな。つまり360畳ぐらいになるんだ(合ってるかな？)。フィールドに限れば7×7画面の国が、17もあるんだ。この広い大地に、町や洞窟が250も点在している。うーん、歩き応えがありそうだ。




↑長篠村全景。やっぱ、尾張国にあるんだと思う

5 30分アニメ2本分のアニメ原画は約2000枚！

こったアニメーションも、スーパーCD－ROM²のウリだ(いろいろご意見もございましょーが、ま、ここは一つ、そーゆーことで)。で、まず数字を出すと、約2,000枚なのである。これ、天外IIのために描かれたアニメーション原画の枚数なのだよ。ちなみに枚数は30分のテレビアニメ2本文の量に、あたるんだ。これだけでも、天外IIのアニメーションパートに、どれほどリキが入ってるか、想像つくんじゃないかな。さらに岸田今日子さんを筆頭に24人の超豪華声優陣も、ファンにとってはうれしい。こんな顔合せ、めったにあるもんじゃない。ぜーたくだよなあ。その豪勢な声優さんたちのセリフの総量が約3時間だってんだから、これもかなりのもんだよね。スーパーCD-ROM²の威力を感じるには、アニメが分かりやすいからね。



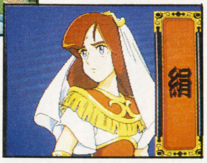
6 乗り物30、BGM80、制作スタッフ150

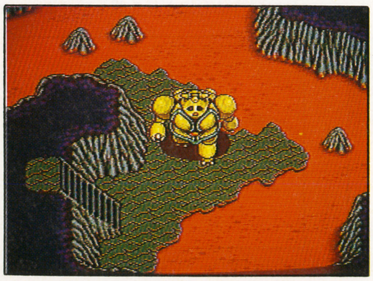
さあ、一気に行こう。広いマップをテコテコ歩いて移動するのは大変だ。で、登場するのが30種類の乗り物なんだよね。ちなみにプレイヤー用は23種類が用意されているのだ。どーゆーものかはまだナイショなんだけど、広井総帥によると、何かスゴイものがありそうなんだ。楽しみ、楽しみ。

せっかくCDのナマ音を使えるんだから、BGMも期待しちゃう。で、曲の数は80曲。その内CD音源が16曲なんだ。ウワサの久石サウンドを、たっぷりタンノーして欲しい。いいよ。

で、何のかんので制作に携わったスタッフが150人もいるのだ。この人数が多いかどうかは考え方しだいだけど、これだけの人数をまとめて作業を進めていくって、大変な苦労だろうね。ゲーム自体も大きいし…。

←マップでも各種イベントがおこる。スタッフのアイデアの結晶だ


→各キャラにもテーマ曲があり、見せ場で流れるんだって


↑これは土偶ロボ。他にもたくさんあるぞ

そんなこんなで、こうなった…へっ？

ここで、悲しいお知らせ。発売が延びちゃった…。待つ価値はあると思うけど、どーしても待てないって人のために、スーパーCD-ROM²体験ソフト集ってのが発売されたぞ。これは「天外II」と「ドラスレ・英雄伝説」のサワリが収録されてるソフトなのね。まあ、価格も1,000円と安いし、しばらくはこれでガマンしてね。発売は12月13日だよ。

↑体験ソフトでは、天外II全体の1～2%が遊べるんだ

© HUDSON © RED

ユーザーの皆様へ：当社の「天外魔境II 卍MARU」は、ソフト制作の都合上、発売予定日が、年末から来年に移行いたしました。ここに、ユーザーの皆様に発売日の変更をお知らせいたします。制作スタッフ一同は、より完成度の高いソフトを創るべく、現在、最終調整を行なっております。もうしばらくの間、お待ち下さい。
株式会社　ハドソン

スキあらば殺られる。リアルタイムこその醍醐味

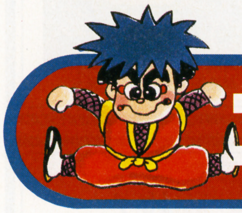
がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝

がんばれ ゴエモン 外伝（がいでん） 2 天下の財宝（てんかのさいほう） TM

© 1992 KONAMI

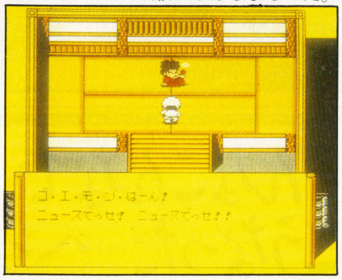
コナミの人気のシリーズ『がんばれゴエモン』の最新作の登場なのだ。本編のアクションゲームとは一線を画する魅力のあるRPGシリーズが「外伝」である。ゴエモンとエビス丸の新たな冒険はいかに？

●FC●コナミ●'92年1月3日発売●¥6980(税抜き)



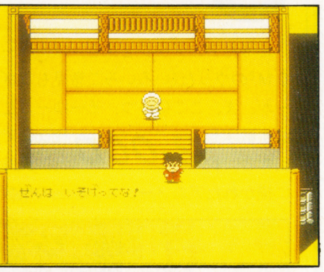
ゴエモン・エビス丸の新たなる珍道中… いざ「世界ドロボウ大会」へ!!

『ゴエモン外伝』シリーズの第2弾である。RPG編の2作目ということもあり、戦闘システムなどにもコマンドが増えて、よりパワーアップしている。さて、ゴエモンとエビス丸のお笑いコンビ（？）の新たな珍道中は、のんびり山のふもとのはぐれ村でヒマをもてあましていたゴエモンの元へ、エビス丸の持ってきた1枚のかわら版からはじまるのだ。

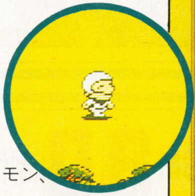


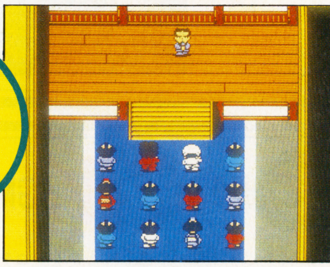
➡ヒマをもてあましていたゴエモンのもとにエビス丸がやってくる

大江戸タウンで『世界ドロボウ大会』が開かれるというのだ。最初は乗り気ではなかったゴエモンだが、その優勝賞金がなんと1億両という大金だと聞いて、心変わりする。雨もりの修理代やら、いとしのおみっちゃんとのデート代に困っていたゴエモンはエビス丸をひきつれてさっそく大江戸タウンへと向かっていったのだった。そのころ大江戸タウンには「我こそは真の大泥棒！」という輩が世界中から大勢あつまって来ていた。みんなかなりのくせものぞろいのようだが、賞金の1億両を手にするためには、まず予選を勝ち抜かなくてはならない。果たしてゴエモン、エビス丸のコンビは予選通過できるだろうか？



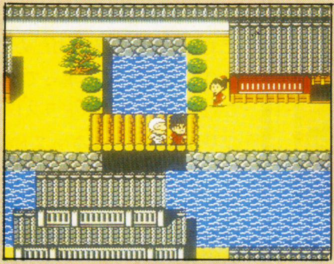
➡今回もエビス丸とのコンビを組むぞ。またあのトボケた会話が聞ける？





⬅ゴエモンは賞金の1億両に目がくらみ大会への参加を決める！

大江戸タウンはこんな町

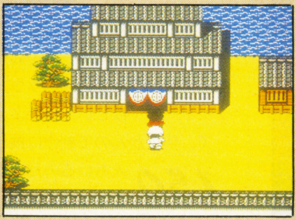


➡さすがに大江戸タウンには大きくてりっぱな屋敷が多い

『世界ドロボウ大会』の行なわれる町、大江戸タウンは「大江戸」というわりには小さめの町で、店もデパートが一軒あるだけである。そのほかには大江戸名物「大江戸タワー」がそびえているくらいで他にはこれといったものはない。町のすみずみまで歩き、出会う人たちとはキチンと話をして情報を手に入れておかないと先にすすめないぞ！

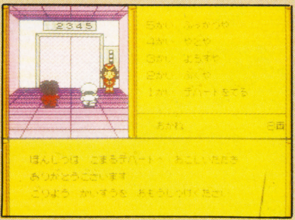
お買い物はデパートへ

大江戸タウンでの買い物などはすべて一軒のデパートで済すことができる。大江戸の老舗、「こまるデパート」がそれだ。五階建てのりっぱなデパートにはエレベーターがあり、各階にはそれぞれ武具屋、よろず屋、宿屋などといった店舗が入っているのだ。



⬆なんでもそろう「こまるデパート」大江戸タウンはこれ一軒でOKだ

それぞれの階にはエレベーターで移動する。5階のふっかつ屋ではやられた仲間の復活や毒消し、酔覚ましなどをすることができる。ドロボウ大会の予選の前にはかならず2階の武具屋にいって装備をととのえ、3階のよろず屋ではうめおにぎりを買っておこう。

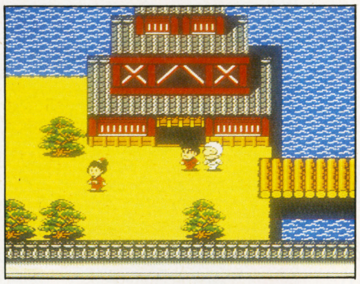


⬆やっぱデパートにはエレベーターガールは付き物でしょう。にやにや

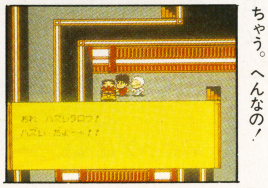
Ⓒ1992 KONAMI

予戦通過課題は「これ像君をさがせ!」

さて「世界ドロボウ大会」の予選の課題は「大江戸タワー」に隠された「これ像くん」探しだすというもの。大勢の連中と一緒になって迷路状になっているタワーのなかを探し回るわけだが、タワーの中にはコミカルなからくりロボットが待ち構えていて襲いかかってくる。キチンと武具屋で装備をととのえていかないとすぐにやられてしまうから注意が必要だ。体力を回復する「うめおにぎり」は必須のアイテム。最初のうちは苦戦するけどレベルが上がり、忍術の「技」をうまく使えるようになるとそれほど手強くもないので余裕で勝ち進むことができるだろう。



←大江戸の名物……なんだと思う「大江戸タワー」が予選会場



←ハズレタロウは持ってかえって売ることができちゃう。へんなの！

タワーに住むカラクリロボット

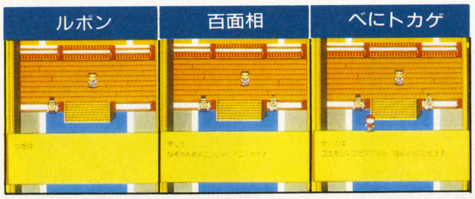
戦闘シーンはテンポのいい迫力のあるアニメーション処理ですすめられる。戦闘システムそのものは初心者などにもわかりやすいスタンダードなつくりになっているから、操作がわかりにくい、などといった心配はない。

↑戦闘画面はシンプルイズベストといったところ。アニメーションで攻撃するぞ！

一億両を狙うライバルたち

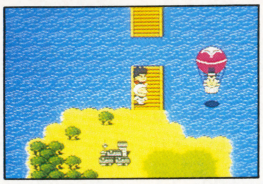
「世界ドロボウ大会」のきびしい予選を勝ち抜いた強力なライバルたちは全部で3人。どいつも一筋縄ではいきそうにないうさんくさいやつらばかりだ！

フロンスの怪盗ルポンをはじめ、謎の怪盗百面相、変装の名人べにとかげ。やつらの妨害工作は熾烈をきわめる。いきなり橋を爆破して気球で逃げていくルポンをはじめこれらの強力なライバルを倒してこそ、はじめて賞金1億両をモノにできるのだ！

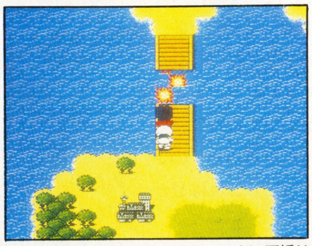


そして第二の試練が!!

なんとか「これ像くん」を手に入れて予選を勝ち抜いたのはゴエモン、エビス丸コンビを入れて4組だ。どいつもこいつもひとくせありそうな奴ばかり。こんな奴らを相手に「世界ドロボウ大会」の決勝に挑むわけだ。決勝戦の課題はこの世のどこかにあるというスゴイ宝「天下の財宝」が隠されている洞窟のトビラを唯一開けることができるという「8つの鍵」を世界中から探しだし、すべて集めるというもの。なかなかスケールのでかい勝負ではないか！　さっそく大江戸タウンをあとにして次の町へと向かおうとしたら、あれれライバルのルポンが大江戸橋を壊してしまった！　ルポン本人は気球で脱出しやがった！



←あくどいライバル・ルポンは気球で逃げた！

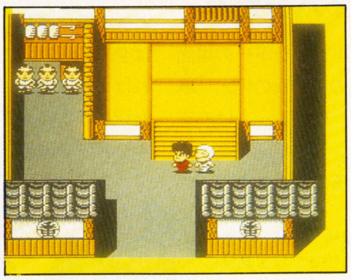


↑陸地との唯一の連絡方法だった大江戸橋は爆破された。さあ、どーするゴエモン!!

ぼよよんコンビ・ゴエモンとエビス丸の冒険再び!!

番所の地下にぬけ道があるぞ

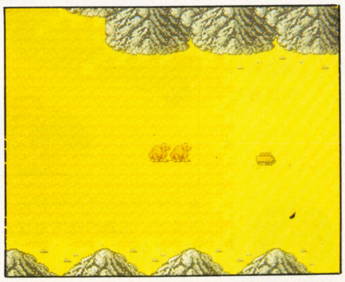
ルポンに橋をこわされてしまったゴエモンたちは島から出ることができなくなってしまった。しかたなく町のあちこちで聞き込みをするとどうやら番屋には秘密の抜け道があるらしいというではないか！さっそく番屋へと直行し、秘密の階段を見つけだして降りてゆくと、なんと地下には大迷宮が隠されているではないか！ここを抜けてなんとか対岸へわたるのだ。ちなみにここに登場する敵は大江戸タワーなんかにいた奴とはくらべものにならない強力な連中ばかり。はやばやと「これ像くん」を発見してしまった場合、経験値が低すぎて相手にならないことがある。タワーではある程度のレベル上げをしておいたほうがいいようだ。



←どうやら番所には抜け道があるらしい。しかしどうやって通り抜けようか？

そこは砂漠の町だった

地下道を抜けると、どうやら対岸の陸地へと抜けられたようである。すぐ目の前に小さな村があるのでそこで休んでいくといいだろう。この村は「はじめ村」という。村には宿屋や武具屋など各種の店もあり、体勢を建て直すのにはもってこいだ。ここでも聞き込みが大切だ。聞き漏らすことなく情報を収集してみると、どうやらこの先の砂漠にあるピラミッドにひとつめの「カギ」が隠されているらしい。そしてあやしげな西洋人が砂漠を渡っていったという。もしやライバルでは？　砂漠の手前には一軒の家がありそこではラクダのレンタルをしている。砂漠はラクダ無しでは渡れないぞ。ラクダに乗ってＧＯだ!!



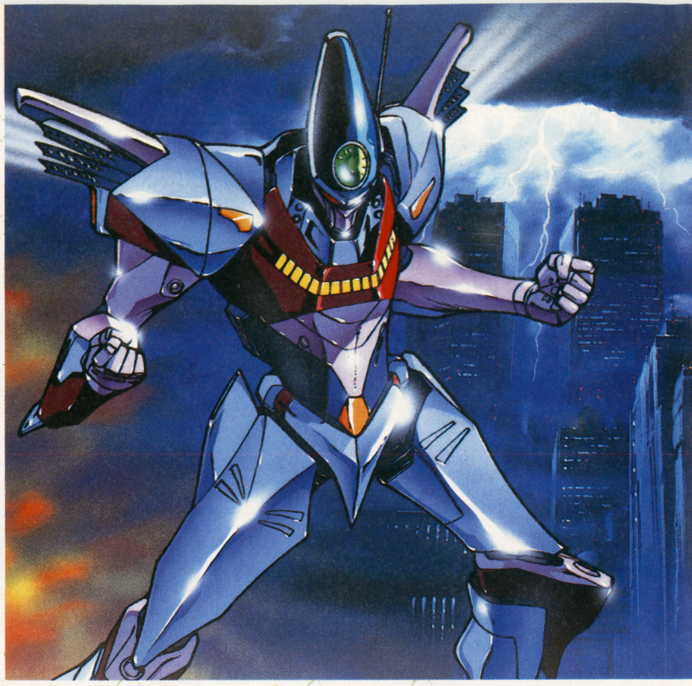
←ラクダに乗っての砂漠の旅。ああ、らくだ。（書くと思ったでしょ？）

PCエンジン CD-ROM²

雀偵物語2

～宇宙探偵ディバン 出動編(前編)～

アトラス CD-ROM² 4,800円(税別) 12月25日発売予定

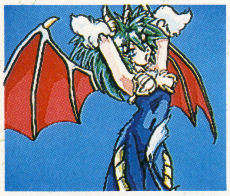


アトラスがついにやった。麻雀ゲームとアドベンチャーゲームを組み合わせて痛快なゲームワールド「雀偵物語2～宇宙探偵ディバン 出動編～」を生み出した! しかもそのキャラクターがデジタルアニメーションで動く! 動く!! 動く!!! さあて、このゲームワールドの一端をここで教えて上げよう。

超絶!壮観!!驚異のデジタルアニメーション完成!!

ぶっちぎりの内容だ!

ただの麻雀ゲームじゃない。単なるアドベンチャーゲームじゃない。それがこの「雀偵物語2」だ。なんたってアニメーションには4000枚近く(前、後編含め)の原画が使用され、ビシバシ動く。キャラクター・ボイスも当然の事ながら入ってる。んでもって、しかもオープニング、エンディングのテーマ曲も入っているのだ!これは目が離せないぞっ!



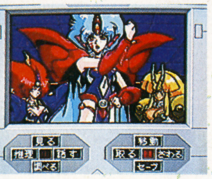
◀麻獣なんだけど、あのう、胸のあたりがちょっとアブナいような気がするんですけど…

STAFF

プロダクションデザイン/**スタジオOX**
キャラクターデザイン/**鈴木典孝**
メカニックデザイン/**福地 仁**
村田護郎
総作画監督/**鈴木典孝**
作画監督/**波風立士**
アニメーションプロデューサー/**渡辺龍一**
杉田篤彦

テーマソングはこれだ!!

1.「きみの笑顔がエネルギー」
作詞、作曲:毛利公美子/編曲:伊藤幸毅(元プリズム)
2.「Venus(金星)の見える丘で」
作詞:彩杏順子/作曲:芦沢和則/編曲:伊藤幸毅(元プリズム)
歌:河村 ゆみ

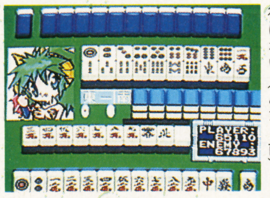


▶これが麻龍の三将軍だ。左から白(ハーク)将軍、中(チュン)将軍、發(ハッツア)将軍。

そのストーリーは?

“首領ドラー”率いる悪の組織「麻龍」は地球にその魔の手をのばしはじめたが、宇宙連邦警察はそれを防ぐ術がなかった。しかし、一人の男が未知なる科学力で武装し、秘密結社「麻龍」に立ち向かった。

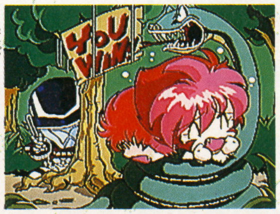
彼の名は神塚ダイ。宇宙探偵ディバンである。



◀ここで勝たないと先に行けない。(あたり前)

CAST

神塚ダイ/ディバン	松本 保典	白将軍	伊倉 一寿
マリー	水谷 優子	中将軍	本多知恵子
桐島博士	緒方 賢一	ガルダス	こおろぎさとみ
桐島エリ	矢島 晶子	メルリス	小杉十郎太
首領ドラー	飫塚 昭三	アリシア	麻見 順子
神官ポン	折笠 愛	エムリス	三石 琴乃
サイトウくん	高木 渉	ニウス	西原久美子
發将軍	松井菜桜子	ナレーター	政宗 一成

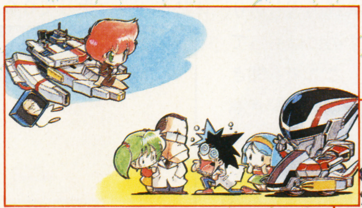


▶麻獣に勝つとこんな画面が見られたりするが…。

▶負けると麻獣に袋だたきにされる。(しかも裸で)

これがディバンだ!!

このゲームはアドベンチャーの場面で捜査を行い、敵の美少女の怪人「麻獣」を探し出して、戦闘シーンは麻雀による対決となる。この場面でダイはディバンに変身することができ、この時特殊技を使えるぞ!「麻獣」を倒すと次の章に進むことができる。出動編は全三話あり、これを全てクリアーすればエンディング…だが、話は終わった訳ではない。この続きの後編は1992年2月下旬に発売の予定だ。



▲ディバンとその仲間達。こうしてみると、正義の味方もなんとなくカワイイぞ。

▼こちらが悪の組織「麻龍」の面々。うーん、こんなに明るい秘密結社は初めてだろうなあ。

ATLUS 株式会社アトラス
ビデオゲーム事業部/〒162 東京都新宿区若宮町23-1

Hot Game Review

Best choice for game players

⬇編集部が注目する今号のソフト達

●SFC●信長の野望～武将風雲録～／48
●F C●ロックマン4～新たなる野望!!／49
●P C●ロードオブウォーズ／50
●MD●ゴールデンアックスII／51
●G B●サ・ガ3／52
●読者の投稿レビュー／53
●G G●ARLIEL／54

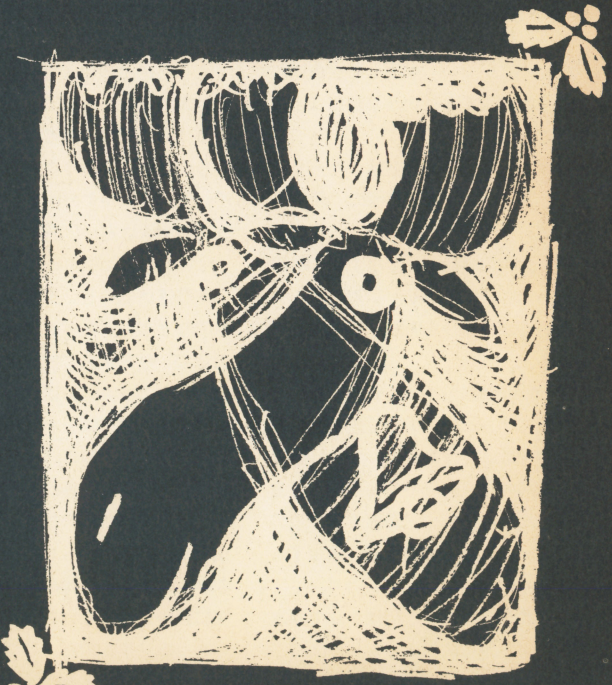


Illustration ACHIYA

SFC…スーパーファミコン／C…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア　の略です。

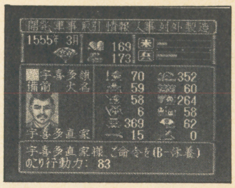
信長の野望・武将風雲録

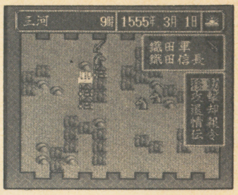
文・猪野清秀

■光栄■12月20日発売
■¥11,800(税抜き)

時は中世、戦国時代。織田信長や上杉謙信、武田信玄など数々の英雄を生み出した、この乱世の時代をシミュレートした光栄の戦国SLG『信長の野望』シリーズ。その最新作がついにスーパーファミコンにも登場した。戦闘の結果を左右する超強力な鉄砲隊、武将へのほうびにも使える茶器の登場、教養を身につけるための茶会など、新しい要素が盛りだくさん。前作では省略された東北・九州地方も再び登場し、戦国ファンにはたまらない出来となっている。

- 容量：8M
- ジャンル：SLG
- ROM完成度：100%
- バックアップ：バッテリー
- プレイ方法：8Pまで対戦可





←数値の説明は絵によって簡潔になされている。漢字の書体もそれらしくてかっこよい
↑縦方向が広がり、ほぼ正方形になった戦闘画面。夜間は自分の周りしか見えないのだ

『信長』の最新作がでたぞい

最近本屋に行くと、妙に「織田信長」という文字がついている本が目につく。「織田信長の人生論」「信長への道」「信長のすべて」「信長に学べ」などなど。電車の吊広告にもちょくちょく見かけるようになった。なんでいきなり織田信長ブームになったのかな？　と思って調べてみたら、これにはわけがあることが分かった。

某国営放送の大河ドラマの、来年の作品がズバリ「織田信長」なのである。戦国ものは必ず高視聴率を得る傾向があるという。しかも戦国時代のヒーローたる信長がそのままタイトルになっているのだから、受けないハズがない。かくして世の中に信長が氾濫するという事態になったのであろう。

さて大河ドラマの開始より一歩早く、SFCから光栄自慢の『信長の野望』シリーズの最新作、『信長の野望・武将風雲録』が登場することになった。発売の時期が非常にうまいというか、流行を先取りした感じである。

『武将風雲録』では、基本的なゲームシステムは前作の『戦国群雄伝』のものをほぼ受け継いでいる。行動力の範囲内なら何度でも命令を出せる「行動力システム」、野戦と籠城戦の両方が楽しめる戦闘画面、登場する数多くの武将などなど。

しかし前作と同じ所ばかりではない。もちろん前作よりもっと面白くなるようにと、いろいろな改良が『武将風雲録』には行われているのだ。

鉄砲と茶器がキーポイント

まず第一のポイント。鉄砲など、当時は新兵器だった武器が強力になったこと。前作では何の役にもたたない鉄砲だったが、『武将風雲録』ではスーパー兵器として登場する。なんと2エリア(籠城戦では3エリア)先からの攻撃も可能だし、威力も超強力。おまけに目標の武将本人に弾が命中することがまれにあり、もしそうなると兵力がいくら残っていてもその武将は死んでしまうのだ。

さらにその上をいく鉄甲船もゲームに登場する。この船があれば海戦ではほぼ無敵。自慢の大砲を撃てば、陸上の部隊など木っ端みじんになってしまう。

ところが世の中そう甘くない。鉄砲は買うととても高く、自国で生産するにも高度な技術力が必要になる。さらに商人は堺の今井宗久が牛耳っていて、こいつとの仲が良くないと鉄砲の値段はさらに跳ね上がるのだ。

今井宗久は結構意地が悪く、武将の教養値が低いと「田舎大名に売るものなどない」などと相手にしてくれない。今井宗久と仲良くなったり、教養値を上げるのにはどうしたらよいのか？　答えは一つ。「茶器を買って茶会を開く」のだ。

現代でも高い茶器はそれなりに高いが、当時は最高の恩賞として織田信長が位置づけたらしく、べらぼうな値段がする。一国の所持金の最上値に近い金額でないと買えない茶器もあったりするのだ。これらの茶器を買い求め、茶会を開くことで武将の教養は上がり、今井宗久にも親しくなれるし、他の大名との交渉でも有利になれる。戦乱の世の中での茶会という、なんとなくミスマッチなところが面白くてグーである。

もちろん茶器は武将への恩賞としても使える。一国の国家予算以上もする茶器を与えられたら、喜ばない武将はいないだろう。史実でも、国より茶器をほしがった武将のエピソードは結構あるのだ。

九州と東北地方がゲームに入ったのも嬉しい。前作ではメモリの関係から省略されていたので、この地方の大名に親しみを覚える人にとっては、これだけでも「買い」だろう。何を隠そう筆者自身も、上杉謙信と並んで九州の大名は大好きなのである(苦笑)。

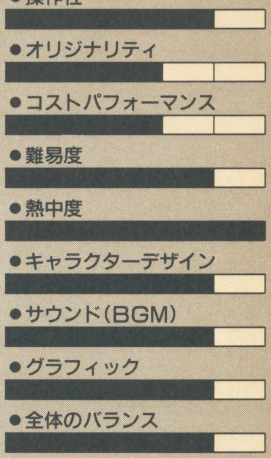
あはは、ついつい遊んでしまった

実は『武将風雲録』はいままでにPC-9801版とPC-8801版(いずれもパソコン版)で何度も遊んでいるのだが、原稿を打ちながらSFCでプレイできるので、ついつい長時間遊んでしまった。

スピードについてはハードの限界もあり、多少の遅さを感じる。しかし、命令を入力する際の手間を省くための改良もされているみたいだし、以前『三国志II』の時に指摘した数値入力の難もちゃんと直っている。ビジュアルに訴える面も多くなっているし、なかなかの出来あがりになっていることは確か。

「信長を知るためには、やっぱ信長のゲームをやらなきゃ駄目だよ」と親にねだるなら、このチャンスを逃す手はないぞ(笑)。

評価表



本文でも書いたが、画面表示切り替えの時や、戦闘時のコンピュータの思考が少々遅い。この一点のみが気になっただけで、後は特に問題無し。SFC独自の演出が欲しいところだが、SLGというジャンルでは少々無理というところか。まさか武将を拡大・縮小するわけにもいかないなし。

8人までのマルチプレイが可能だから、友達を呼んでプレイしてみると面白いだろう。勝つために歴史を勉強すれば成績も上がって一挙両得だぞ。

(投入時間／20時間以上)

猪野清秀
某誌で執筆していた別冊の作業もようやく一段落ついて一安心。しかし年末進行という大きな波に飲み込まれ、「眠い眠い」を連発する毎日。おまけに引越しを考えだしたからさあ大変。今度の正月は新しい住居で過ごしたいが、いい部屋が見つかるかどうか。こりゃしばらくMEGA-CDの『天下布武』はおあずけかもしれないなぁ。ちょっと悲しい。

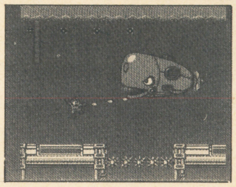
ロックマン4～新たなる野望～

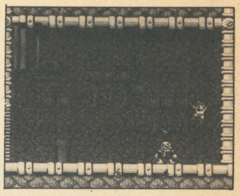
文・根本康弘

■カプコン■12月6日発売
■￥7800(税抜き)

難度が高いことの代名詞にもなっているアクションゲーム『ロックマン』の4作目。公募したボスキャラは8体で今まで通り。ボスから武器をもらえるのも今まで通り。3作目で導入された「ラッシュ」は今回もあり。ストーリーは、ロックマンに突如挑戦してきたDr.コサックの作り出した8体のロボットを倒しに行くもの。ゲームの内容自体はほぼ前作の延長上にあるが、ザコキャラはほとんどが一新された。パスワードによってコンティニュー。

●容量：4M +64KSRAM
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：90%
●コンティニュー：パスワード
●プレイ方法：1P専用





↑←おなじみ8体のボスキャラを倒すとその先に進む展開。各ステージはそれぞれのボスにちなんだトラップが数多く配置されている。頭の良いザコはやっぱり多い

アクションゲームの歴史

TVゲームにおけるジャンルの中で最もポピュラーなのがアクションゲームであろう。この分野におけるソフト数は各機種の作品を合計するとすでに莫大な量である。そろそろ「歴史」っぽい考え方をしても格好がつくだろう、などとたまに思ったりする。

ほとんどのゲームファンが満足できるレベルの作品をピックアップすると必ず『スーパーマリオ』シリーズの名があがる。現在のスタイルのアクションゲームの歴史らしい歴史はそのシリーズ第1作からスタートしたと言って良いだろう。イタリア系の、「ゴッドファーザー」原作者と同じ名前を持つ主人公が活躍するこの名シリーズはいまだに続編が発表され続け、どれもロングセラーを記録している。名実ともにアクションゲームの代表格である。

しばしばソフトメーカーの広報担当者、ユーザー、一般民間人との会話においてアクションゲームについて論議する。最近のアクションの傾向について。どのゲームが何々にそっくり。それらの話題で頻繁にタイトルのあがる作品名は、まず何を差し置いても先に述べた『マリオ』。さらにかつては『ダブルドラゴン』タイプと言われていたがいつの間にかその呼び名にとって代わった『ファイナルファイト』。ファミコン作品に関しての話に限って言えば、最近ようやく何機種かへの移植が発表された『忍者龍剣伝』とそしてしらじらしくもここでようやくタイトルを記す『ロックマン』なのである。

考えてみれば『ロックマン』もすでにシリーズ4作目である。ゲームボーイでももうじき2作目が発売されるなど、カプコンの家庭用ゲームを代表する作品にまで成長した好シリーズなのだ。「難しい」と思い込んでいる人数を10としたらプレイしたことがあるのはおそらく1か2であるはずのこの作品だが、なぜか有名になってしまった『ロックマン』。その難度がマニアを引き付け、戦略性が必要な攻略と各ボスの持つ武器の多様さがあまりに優れた操作性とからんで、遊ぶ人間を選びながらも整理され尽くしたゲームとしてヒットし、亜流を生みつつあるのだ。この家庭用アクションの中で重要な位置にある名作の最大の敵はどうやら「食わず嫌い」のようだ。アクションゲームとしてはしっかりしすぎているほどの作品であるからなおさらもったいない。

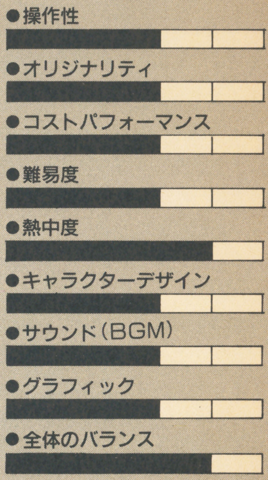
個人的に全ゲーム中のベスト作品をセレクトするならば,何よりも『ロックマン2』を1位にする。ギリギリのデンジャラスな攻撃をする敵が、パターンを知り武器を得ることによりワンタッチで倒せる。そんな感覚が何よりもこの作品の愛すべきポイントなのである。ところでなぜここで「2」のタイトルを出したかと言えば、「1」と「2」、「3」と「4」のコネクションについて述べるためだ。

『ロックマン』と『ロックマン2』の関係は言うなれば「2」が「1」の純粋な続編であるということだ。操作性もグラフィックも敵キャラの発想も「1」のアイデアがそのままブーストされて「2」へと引きつがれている。ところが「2」と「3」の間にこの線は存在しない。「3」には「2」のボスが出現したが、それでも「2」と「3」は別物なのだ。ロックマンの動きがまず違う。「2」と「3」を持っている人は試して欲しいが、ロックマンは✚キーの横を小きざみに押すとつま先をヒクヒク動かしながら細かく横移動する。「1」と「2」はそうだった。だが「3」は違う。つま先も動くのだが、ロックマンの体も動く。別にこれは見た目の問題などではなく、キャラクターの重さみたいなものに関して言っているのである。

もう1つ「3」以降の個人的に気になる点。敵キャラの多さだ。「2」では各ステージともにザコの数が異常に少なかったのに、「3」ではチラつくほど敵が出る。緻密な戦略など望めるわけがない。

「4」は基本的に「3」の兄弟である。「1」と「2」の差より「3」と「4」の差の方が小さいくらい。だが、自分は「3」より「4」の方が遊べるゲームだと思う。構成は「3」に比べて地味だし、スーパーファミコンの『ドラキュラ』のムチ振り回しみたいなゴージャスさもない。でも『ロックマン』はこうでなくてはならない。「3」のジェミニマンのような派手なステージは『ロックマン』には似合わない。前作の後半のような先の見えない展開などもない。『ロックマン』はゲーム性以外にかざり付けは不要の、平らなゲームで良いのだ。操作性は多少気になるが「4」はちゃんとした『ロックマン』の続編である。

評価表



自分でパターンをきちんと作る気のない人は『ロックマン』に向かないと思う。パターンを作れば難しかったステージをノーミスでクリアできるようになる、それが『ロックマン』だから。別にイジワルではなくて、覚えればノーミスでプレイできる。さらにこなすのに指がついてこないタイプでもない。この辺を勘違いしている人が多いのが残念でならない。でもパターン発見までに時間はかかるもの。努力はそれでもムダにはならない。　　(投入時間／10時間)

根本康弘

作山を含めて数人でフットボールだらけの毎日。民放はもっともっとアメフトを放送して欲しい。週に10試合以上も行われているのに水曜の夜中に1試合だけしか流さないのはもったいなさすぎ。それにダラスカウボーイズの試合もやらないし。ちゃんと毎週ビデオにとっているのに。ねえ。

©CAPCOM

CD-ROM PC

HOT GAME REVIEW

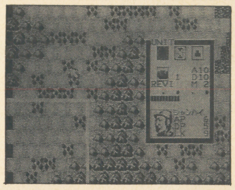
ロード・オブ・ウォーズ

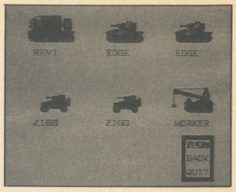
文・塩田信之

■システムソフト■11月29日発売
■¥6800（税抜き）

「大戦略」シリーズを生み出したシステムソフトによる戦術級シミュレーション。まるでマックのソフトのような渋いモノクログラフィックで遊ぶタイトな戦車戦。シナリオ制ながらも、キャンペーンもののようにキャラを成長させてゆくことが可能。敵のユニットを全滅させるか、相手の降伏を受諾すれば1ブロッククリア。架空の島「コンクエスト」全18ブロックをすべて制圧下に置くことにより勝利を得ることができる。パソコンからの移植作品。

- メディア：CD−ROM
- ジャンル：シミュレーション
- ROM完成度：100%
- バックアップ：あり
- プレイ方法：1P専用





↑モノクログラフィックの渋いユニット。ゲームもそうだが、実にアダルトな感じ
←操作はすべてアイコン選択。説明書を見なくてもアイコンの意味が分かる親切設計

コンクエスト島攻防記

このソフトは、いわゆる歴史上の戦争をシミュレートしたものではない。あくまでも架空の世界での戦い。ユニットも現用の兵器ではなく、ちょっとノスタルジックな雰囲気の戦車たちだ。

まず、画面はおなじみのＨＥＸ。都市はないが、敵の首都（というか要塞）がブロックごとにあるので、それを破壊すればクリアという単純設計（特定のユニットを倒すと降参してくることもある）。索敵は基本的にありなので、近くに寄らないと敵のユニットは見えない。

最近のシミュレーション（もちろん大戦略も含めて）ではめずらしくもなくなったことだが、このゲームにも「経験値」システムが採用されている。あれだ、敵のユニットを倒せばそれに応じた経験値を得て、少しずつ強くなるってやつ。ただし、戦車それ自体が成長するわけではない。戦車それぞれにはコマンダーが塔乗しており、コマンダーの能力が向上するというわけだ。

ものぐさ大戦略

さて、実際のゲーム進行だが、これが大戦略とはちと異なる。大戦略の場合、自分の番がきたらユニットひとつひとつを動かして攻撃していた。このゲームの場合、自分の番にやることはユニットそれぞれが次にどのような行動を取るかの選択だけ。例えば、「近くにいる敵をてきと〜に攻撃する」コマンドとか、「動かないで敵がくるのをじっと待つ」コマンドなどをアイコンで選択するわけ。すべてのユニットの行動を選択したら、「終了」を選択。するとユニットが順番に予定の行動を取ってくれるというわけだ。

この先行入力システムには、長所もあるが短所もある。いいところの筆頭は、コマンドが単純なため入力が簡単ということ。先に挙げた「近くにいる敵を……」のコマンドを入力しておくと、ユニットが勝手に近くの敵に近づいていって勝手に攻撃してくれる。移動先のＨＥＸを指定する必要もない。「死ぬまでこいつを追って攻撃する」コマンドだと、敵のユニットを指定しておくだけで自動的に追尾して攻撃をしかける。しかも、これらのコマンドに変更の必要がなければ、なにもせず「終了」するだけで前のターンと同じ行動を繰り返してくれる。かなりものぐさな操作ができる。

ただし、融通はきかない。「てきと〜」に追尾させれば勝手に勝ち目のない敵に攻撃する。一度「攻撃」の指示を出したら、敵の攻撃を受けて瀕死の状態になっても攻撃して返り討ちにあう。結局、そうそうものぐさ操作ばかりもしていられない。重要な局面では「ここからここまで動く」とかきちんと指定してあげないと後悔するハメになる。一度入力した命令はいかな状況に変化しようとも変更できないというのは、先行入力システムの最大の欠点かな。

コンクエスト陥落

あとは、プレイしてて思ったことをいくつか挙げてまとめることにしよう。

割と、ぽこぽこ自分のユニットが死んでしまう。というのが私の受けた大きな印象。もっとも、経験値を上げまくればそんなことはないのかも知れないけど。ファイヤーエムブレムとかでひとり死ぬたびにリセットしてたような、感情移入の激しい人（私）には辛いところ。

アイコンの意味を画面に表示できるようになっているのは嬉しい機能だった。いちいちマニュアルで確認しなくていいというのは他のゲームもぜひとも見習って欲しいね。

設定を変更すれば、カラーでも楽しめる……のだが、このカラーはちょっと趣味が悪い。やけにどぎつい色だし。モノクロ画面の方が断然かっこいいので、みなさんにはぜひともモノクロでのプレイをお勧め。

そうそう、練習モードがあるんだけど、これちょっとむずかしいんじゃないかなあ。シナリオモードの一番弱いブロック（建物がない方）の方が簡単。

……全体的に、ちょっとむずかしいかな。アイコンとか先行入力システムとか、シミュレーション初心者に推奨したいシステムを取り入れてはいるんだけど、確率的にシビアなんだ。しっかりと戦略を立てていかないとボロボロになっちゃう。

あと、元のパソコン版がけっこう古い（3年以上前だよな）ので、全体的に古めかしい雰囲気があるのも否めないところ。モノクログラフィックは今でも渋くていいんだけどな。でも、古くさい雰囲気もけっこういい味になってるのがいいね。

評価表

- 操作性
- オリジナリティ
- コストパフォーマンス
- 難易度
- 熱中度
- キャラクターデザイン
- サウンド(BGM)
- グラフィック
- 全体のバランス

やっぱり大戦略っぽさは色濃く残ってて、少々残念。ものぐさ先行入力システムを極めれば、簡単でおもしろいシミュレーションゲームができそう。そういえば、このソフトってCD−ROMだったんだよね。でも、アニメもないし台詞もない。グラフィックは極めて渋い。こんなソフト、本当はもっとたくさんあってもいいんじゃないかな。しかし、このグラフィックの渋さは、内容の難しさよりも増して初心者を遠ざけるような気がする。（投入時間／7時間）

塩田信之
今、ルネッサンス後期以降のヨーロッパ史にのめりこんでます。あの悪徳と退廃の雰囲気がたまらなくよかったりして。いけない性格になってしまいそうだなあ。「ＡＴＬＡＳ」や「大航海時代」の時代背景を知るにもいいぞ。お勧めは塩野七生さんの「チェーザレ・ボルジアあるいは優雅なる冷酷」だ。光栄の歴史シリーズで出ないかなあ。

©1991 SYSTEM SOFT

MD

HOT GAME REVIEW

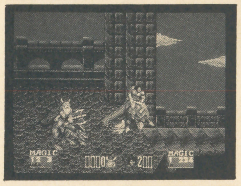
ゴールデンアックスII

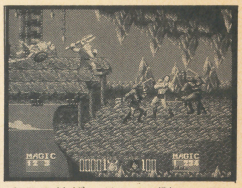
文・ショッテンハイマー作山

■セガ■12月20日発売
■¥6000(税抜き)

人気アクションゲーム『ゴールデンアックス』の続編にあたるゲーム。キャラクターやゲームシステムなどは、前作とほぼ同様。主な変更点は、魔法の種類や敵キャラクターがグレードアップしている点。プレイヤーは、3人の主人公の中から1人を選び、奪われた「ゴールデンアックス」を再び取り戻すため、悪に立ち向かう。ゲームは2人同時プレイが可能で、敵と闘って勝ち抜いてゆくモードなども前作同様入っているのがファンには嬉しいところ。

●容量：4M
●ジャンル：アクション
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：2P同時／対戦可





↑このリザードマンが強い。下で青いにーちゃんがやられている。見てよっと
←今回もケダモノに乗れるが、みんなスケールダウンしてる気もしないでもない。ウームム！

じじいの名はサンダーヘッド

俺がこのじじいと付き合って、2年になるだろうか。

初めて出会ったのが、ゲーセンの一角だった。再会したのは、メガドライブを買ってまもないころ、と言っても、俺がじじいに会いたいがためにメガドライブを買ったのだが。

そんなことを知ってか知らずか、再会後も、俺の言うとおり動いてくれたじじい。そして月日は流れまくって、2度目の再会が俺たちを待っていた。

じじいが同じだ！

この『ゴールデンアックスII』、続編ものとしては実に堅実な作りをしているゲームだ。プレイヤーは、前作と同じあの3人。持っている武器も同じ。魔法やステージ構成などのシステムも前作とあまり変化がない。前作を遊んだ人は、そのまますんなりプレイできる。ただ、実におとなしい出来になってしまった感じがする。ファンにとっては安心して遊べるけど、もっと新機軸をドッカーン！　と一発ぶち込んでくれても良かったんではないかと思う。それが良くても悪くても、もっと新鮮に感じられるのは確かなはずだよ。

さっきから同じだってのたまってるけど、新しくなったところもちゃんとあるから、ちょっと聞いておくんなまし。

じじいが回った！

何が変わった！　主人公3人の特殊攻撃が変わった！　魔法が壺から本に変わった！　敵が変わったっ！

はぁはぁはぁ、つかれた。

まず特殊攻撃だけど、いまひとつ使えない。

前作同様、後背の敵を倒す時に使うのは同じだけど、前みたいにスパッといかない。クイックイッスパッて感じなんだよね。このクイックイッてやってるときに敵にボコンてやられちまうんだわ。良くアニメーションはしてるけど、凝り過ぎたって感じだ。ただじじいの、斧を軸にしてグルンと身体を回転させる動きは最高。俺は好き。

魔法は、使うとなかなか迫力があってスンゲーいい。ちょっと言わせてもらえれば、前のシーフの様な蹴られて顔がムーンクっていう表情豊かなやつがいなくなってしまったのが寂しい気もするんだ。今回ってシーフのかわりに魔術師を蹴っ飛ばすんだけど、こいつ顔が黒くて見えないんだよ。

魔術師の他にも敵がほとんど変わってて、デブハンマーのかわりに牛あたま、鎧オヤジが首なしおやじに(なに言ってんだ俺は？)なってるんだよ。あとライバル的な存在として、リザードマンがいるんだけど、コイツとの戦いがまた熱い。体当たりをかまそうとしても、剣を突き立てて応戦するのでやられるし、まともに切り合おうとしてもむこうの方が動きが早い。「んのや〜ろ〜！」なんて言葉が思わず口から出ちゃうんだよな。

あ、あと首なしおやじ！　コイツも許せないな。体当たりしても、ススッてよけちゃうんだもん。「首がないのによけんな！」って思う。

でもさ、やっぱあったよハマリパターンが。ダーッて突っ込んだら、相手がススッてよけるので、その時に相手に重なった状態で、剣を振ればOKよ。もう強いなんて言わせないわよ、おほほほーのほ。

結局、敵のほとんどが、以前のハマリパターンなんか通用しないんだよな。こりゃまたまた新しい攻略に燃えちまうぜっ。

これで良かったのねじじい

結論から言うと、『ゴールデンアックスII』は、これで良かったんだよな。

今まで俺が言ってたことって、単に1ファンの希望みたいなものだったなって今思った。そこまでこの俺が、このゲームに入れ込んでたなんて、気がつかなかったぜ。

ちくしょう！　やってくれるう！

『ゴールデン〜』ファンの人には絶対気に入ってもらえると思うぜ。

あ、そうそう、赤色のねーちゃんが妙にイロッポくなったのも付け足しておくぞ。

とにかく、買えよ。補証は俺がするぜ。まかせな。

んなわけで、今年も最後、ここでごあいさつ。

メリーあけましてクリスマスおめでとうどうもありがとう来年もよい年でありますことを願って大晦日にはそば食うあなたんじゃ！

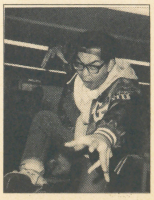
評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

操作性、オリジナリティは、前作とかわらないってことでこれくらい。難易度は、少し高いかな？って気が。BGMは、個人的には前作の方が好きだったのでこれ。後は全部最高だ。ファンの人、そうでない人も買ってソンなし。

楽しめます。絶対。このレビューを読んで、遊んでみたいなと思った人は、そくメガドラ買えよ。これと『ソニック』と『コラムス』があれば、しばらくは遊べるぞ。と、じじいが言っていた。

(投入時間／10時間)



作山哲広

死にそーなスケジュールで目が回ってる時に写した写真なので笑ってやってくれ。

もう12月だよな。いろいろイベントもあるし。せめてクリスマスぐらいは女の子といっしょにすごしたいもんだぜ。そーゆーこと。

夜も寒いのに海までMTBで走る。星空がキレイだぜい。そんな海岸で1人たそがれてる俺って……にあわねーなーもー。

©1991 SEGA

HOT GAME REVIEW

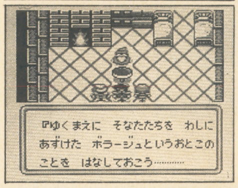
Sa·Ga 3

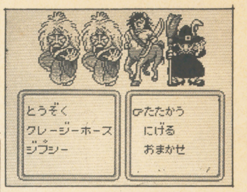
文・鈴木一弘

■スクウェア■12月13日発売
■￥4900

もう毎度おなじみの、ゲームボーイRPGの雄『Sa・Ga』シリーズ第三弾！ 完成度の高い確立したゲームシステムに、ユーザーをゲームにグイグイ引き込むストーリーをプラスして、さらに強力なRPGとして登場。今回は"現在"、"過去"、"未来"、"異次元" の4つの世界が舞台。時空を超えるという伝説の戦闘機『ステスロス』をめぐり魔物たちと戦い、16の部品に分割された『ステスロス』の部品をひとつずつ集めていくのが、今回のゲームの大きな目的である。

- 容量：2M
- ジャンル：ロールプレイング
- ROM完成度：100%
- バックアップ：あり
- プレイ方法：1P専用





↑システムに大きな変更点はないが、戦闘システムがより初心者向きに簡単になっている
←ストーリー展開が非常にうまく、早く次の展開が見たいと思わせるメッセージはお見事ッ！

ヘエ〜、ヘエ〜、ヘエ〜!!

いや〜、もうビックリしたのなんの。ただ、ただ感嘆するばかり。何がって？ そりゃ、『Sa・Ga 3』のことに決まってんじゃない。とにかく、今までの『Sa・Ga』シリーズとまったく同じゲームだ、な〜んてナメてかかると痛い目に会うぞ。

まず、オレが最初にビックリしたのが、ゲーム導入部だね。ゲームをスタートすると主人公の名前を決める画面になる。まぁ、ここまではいつものパターンなんだけど、今回は残りの3人、つまり主人公の仲間が最初からもう決まっているのだ。で、一応自分の好きな名前に変えることもできるんだけど、とりあえず名前も最初からついている。

それに加えて、エッ！ と思わせるゲームの始まり方。プレーヤーをゲームの中にグイグイ引き込んでいくが、決して強引ではない。この辺のうまさは3作品の中でも1番だね。どっちかというと、『F・F』シリーズのノリに近いかもしんない。

F・Fに近いゲームになった!?

次にオレがビックリこいたのは、やっぱり戦闘システムかな。魔法にしても、今までの2作とは違い、魔法の書を買ってその回数分だけ使える、というパターンじゃなくなったのだ。FFIIIまでのパターンと同じで、魔法を買ったらMP分ならいくらでも使える。

それから装備もまったく違うシステムになってるな。うん。これも今までなら使用回数というのがあったんだけど、一度買ったら捨てるか売るまでは永久に使える。

しかし、なんだな。今原稿を書きながらふと思ったんだけど、これって別にF・Fシリーズに近づけてやろうとしてるわけじゃないな、きっと。だって良〜く考えてみると、変更点というのは全部『Sa・Ga』シリーズの解りにくい点、わずらわしい点だもんな。だからこれはF・Fシリーズに似せた、というのではなく、ユーザーが遊びやすいように、オーソドックスなタイプのRPGに近づけた結果こうなったのだろう。

つまりあれだね。ゲームの方向性がハッキリと解るように、イベント重視のストーリー展開に改良。そして戦闘システム、ならびにステータス等の簡略化を図ったため、結局はF・Fシリーズに似ている、とオレは解釈してしまったわけだ。

これが同じメーカーじゃなく、ほかのメーカーから出ていれば、それはそれで新しいタイプのRPG！とか評価しちゃうんだろうね。

全体の出来はいかに？

ゲーム全体のバランスは非常に良い。さっきもいったけど、ユーザーフレンドリー、つまり遊ぶ側にとってすごく親切設計にできている。初めてプレイしたときは「なんかF・Fっぽいなァ〜」とか思ったけど、それも最初だけ。遊んでいるうちに段々と『Sa・Ga』らしさみたいのが感じられるからね。

しかも、シナリオ自体がとてもおもしろい。とはいっても、オレ自身の好みなんだけど、それにしたって遊んでるうちに先へ先へと進みたくなるストーリーはさすがだと思う。熱中度はシリーズの中で最高のものなんじゃないかな。そこんところがしっかりとできているから、登場人物への感情移入はハンパじゃない。久々にホレたRPGだな。

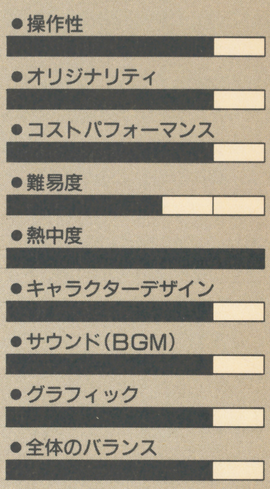
ただし、欠点がまったくないとなればウソになる。それが自分の好きな部分に絡んでくる欠点となればなおさらだ。その欠点とは、キャラクターへの感情移入度の高さと『Sa・Ga』シリーズ従来のシステム。このふたつが絡んでしまったこと。

もっと簡単に説明すると、モンスター、サイボーグへの変身システムがあるということだ。今までの2作は最初からモンスターやロボットを、パーティーに加えることができた。だから人によっては好みでモンスターをパーティーに入れ、肉を食せて変化するのを楽しんだことだろう。

しか〜し！ 今回の3ではパーティー構成は全員人間でスタートする。ゲームの背景も最初からきちんと決まっている。ゲームを始めれば、すぐキャラクターへ情が移るようなストーリーにもなっている。それなのに、あ〜それなのに、誰が好きでモンスターにさせようなんて気になるの!? そりゃまぁ、中には物好きもいて、肉を食いまくる人もいるだろうけど、それにしたってねぇ。

たぶん『Sa・Ga』らしいシステムは残そうというつもりだったんだろうけど、これはちょっと失敗だったのでは？ でも欠点らしい欠点はそこだけ。あとは十分過ぎるくらい出来の良いゲームだと思ったね。

評価表



操作性に関しては何も問題がない。オリジナリティはしっかりと確立した『Sa・Ga』のゲームシステムを受け継いでいるんだから、このくらいは評価できる。熱中度は人それぞれかも知れないが、スクウェアブランドのRPGが好きなら、これだけつけても文句あるまい。全体のバランスも非常に良い。その他の評価に関しては、可はあっても不可はない、といった感じかな。

(投入時間/10時間)

鈴木一弘
バカは風邪を引かない、なんていうけどウソだね。だってオレが風邪引いたんだもん。もう鼻水は出るは、ノドは痛いは、熱は出るはて大変！ 一日ほど死んだように眠ってたけど、〆切は待っちゃくれない。つーことで、ティッシュ片手にきのうから徹夜で仕事している。あ〜、この鼻水さえ止めてくれりゃ、一週間くらい酒を断ってもいいぜっっ!!

©1991 スクウェア

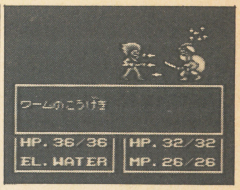
アーリエル

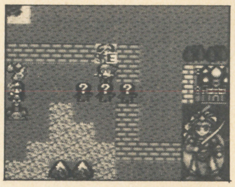
文・坂本一実

■セガ■12月6日発売
■￥4500(税抜き)

キャラクターデザインに、「モンスターメーカー」などで有名な九月姫を起用したシミュレーションゲーム。ゲームは、ガーク帝国に支配されたアーリエル国のお姫様が、クリスタルを取り戻すために旅立つ所から始まる。フィールド上で敵と出会うとRPG風の戦闘画面になる。倒したモンスター系の敵は、後の戦闘でアイテムとして使うことができる。シナリオが終るごとに町に入り、セーブや、体力回復、武器防具の売り買い、傭兵をやとってパーティーを強化してゆく。

●容量：2M
●ジャンル：シミュレーション
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑RPGっぽい戦闘画面。キャラの属性で、魔法の効果がちがう。表情のある絵がカワイイ
←表示された範囲内で、移動可能。魔法使いは離れた場所からも攻撃してこれるので要注意

世界が大ピンチ！

私の名はエリス。アーリエル国のお姫さまなの。じつは今、私の国は闇の軍隊ガーク帝国に支配されてしまいそう。たいへんなの。この危機から国を救うには、ガーク軍に奪われた、アーリエルのクリスタルを取り戻すしかないのだわ。ちょっと恐いけど、仲間たちもついてるし、エリス、がんばりまっす！

なーんちゃって。こんなふうに書いてしまうと、ありきたりのRPGになってしまうんですねー。でも、この『アーリエル』、RPGというよりも、むしろシミュレーション的なゲームかなってカンジです。

わりと気軽にプレイできるので、面倒な解説はしたくない。ま、みなさんやってみてくださいよ。じゃあ。……ってわけにもいかないか。とにかく、カンタンに紹介させていただきますね。

なんか将棋みたい

と、いうのが最初の印象です。

自軍の城に、姫と仲間たち。敵軍の城に、敵の大将と兵士たち。攻めてくる敵に、自軍の城をのっとられないように気をつけながら、敵の大将を倒す。それで一面クリア。ネッ、将棋みたいでしょ？

戦闘方法は、ふつうのRPGと同じ、コマンド入力式。こんな小さな画面なのに、アニメーションしてくれるのが泣かせます。魔法効果なんて、結構きれいなもんですよ。攻撃が命中すると、キャラクターの表情が変わるのには、ちょっと感動。それにしても、この女の子戦士たち、やられる姿がミョーに色っぽくて、ドキドキするのだ。オイオイ、どうしろっていうんだよー。オマケに敵も、一歩まちがうとSMに近い女兵士が多いような……おっと、これは余計な話だったかな。将棋と違うのは、敵がシルエット表示になっていること。どこにいるやつがどのくらい強いのか、実際ぶつかってみるまでわからないんですね。もちろん、魔法で敵の正体を知ることもできますけど、あえて謎のままに対戦するのも、スリルがあっておもしろいものです。敵の正体を予想して、仲間のどいつをぶつけてやろうか、なんて考えるのはちょっとした賭けみたいな気分ですよ。ただし、読みがはずれるとたいへん。敵にやられてしまったキャラクターは、復活できないから、仲間がどんどん減ってしまいます。命を大切にしましょうね。

それと、もうひとつ。このゲームの舞台は、山あり海あり、川には橋も架かってるぞ、というRPGっぽい地形。四角いマス目の将棋盤にくらべると、戦い方もいろいろです。自分にとって、有利な場所はどこかしら。とりあえず、どこまで攻めこんで、または、おびきよせてやろうかしらと、地形に応じた作戦を立てて、戦いましょう！　当たり前だよと思うかもしれませんが、この作戦が大事なんですよ。戦う場所や順番によって、同じ敵でも、楽勝だったり苦戦したり……このへんが、シミュレーションの面白さなんでしょうかね。

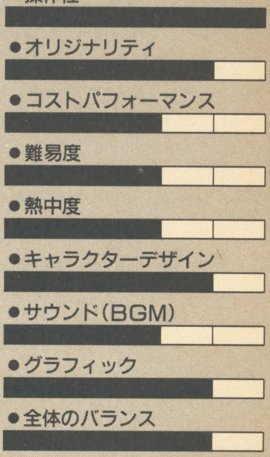
おっと、忘れてましたけど、クリアした面は、きちんとセーブできますから、攻略に失敗したら、リセットして作戦の立てなおし。何度かいろいろ試してみると、どうにかこうにかクリア成功！　そうか、こうすれば簡単だったんだー、なんて感心したりして。意外なところでハマッてしまうのです。

町が消える!?

さて、めでたく一面クリアすると、画面は町の中に変わります。いったい、どこにこんな町があったんだろう？　まあいいか。ここで、新しい仲間を雇ったり、武器や魔法を買いそろえたりできるんですが……なんと困ったことに、一歩外に出たが最後、町は幻のように消えてしまいます。お金が足りなくて、雇えなかった仲間とは、もう二度と会えないのだ。ちょっとちょっと、そりゃないよー！　このゲームの難点は、パーティーの強化にありとみた！　みなさん、お金はよく考えて、大切につかいましょうね。私など、考えなしにガンガン進んでしまったので、全面クリアした時、パーティーの人数は、たったの2人というありさま。うーん、時間があったら、再挑戦して、今度はひとりも死なせずクリアしたいものですね。と、まあ、ゲーム自体はたいして凝った仕掛けもないし、謎解きもない。派手なアクションも別にない、といった単純な造りです。でも、単純なだけに、かえって真剣に取り組んでる自分がいたりして……なんか、結構性格出ますよ、コレ。

派手なゲームに食傷ぎみのみなさん、たまにはこんな、シンプルなゲームも新鮮でいいですよ。

評価表



特にテクニックを必要としない、ということで、操作性は問題なし。ものすごく熱中するってほどではないけど、何度かやってみてもいいかな、という気がします。キャラクターは、かわいいけど、フィールド画面で、敵味方の区別がつきにくいかな。まあ、カーソルで、キャラのステータスが見れるようになっているので、あまり問題はないんですが。

RPGっぽい設定のわりに、ストーリー性がないので、物足りない人もいるかもしれませんが。

(投入時間／10時間)

坂本一実

本業は、いちおう漫画家なんです。いやー、文章書くのって、難しいんですね。

難しいといえば、今ごろファミスタをやってみたんです。そしたら、一回表、敵の攻撃が、いつまでもいつまでも、いつまでも続き……フッ、ダメね私って。でも、あれでコンピュータに勝てる人って、ホントにいるの？それとも、私が異常にヘタなだけかしら？

©SEGA 1991

USERS'EYES

ユーザーズアイ

読者レビュー

HOT GAME REVIEW【番外編】

ライターばっかに任せてられない。ちょっと一言いわせてもらお。
ゲームに関しちゃ一家言、そんな読者のレビューコーナーです。

PC ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

●ヒューマン●¥6900(税抜き)●スポーツ
文・東京都 岩崎秀人(20歳)

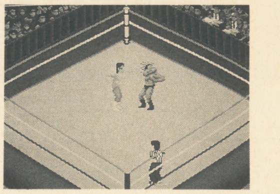
「1、2、3、ダァーッ!」の興奮に酔うべし!!

最近、仕事をしていたり、道を歩いていたりする時に突然、「今日は大車輪キックでビッグバンベイダーを倒してみたいなー」なんていう考えが浮かんだりするのは、このゲームを買ったからだろう。そう、『ファイプロ2』である。本誌では酷評されていたこのゲームについて、少しばかり俺の意見を述べてみたいと思う。このゲームは技をかける時にコツがいる。相手と組み合って腰を落とした瞬間に、✚ボタンとⅠ、Ⅱ、RUNボタンなどの組み合わせによって操作するのだが、このタイミングをつかむのが少し難しく、練習が必要である。最初はこれがなかなか上手くいかないのでイライラしてしまう。ファミスタでフライが捕れなければ試合にならないようなもんだが、ファイプロの場合はもっとキビしい。なにしろ、技がかからなければプロレスにならない—まったく勝負にならないのだから。プロレスは技の応酬である。このコツさえわかれば、技を決める要素がタイミングであるというこの操作方法が理にかなった納得できるシステムであることがわかる。慣れてタイミングさえつかむことができるようになれば技を自由に繰りだせるようになり、がぜん面白くなってくる。このゲームはここからだ。

シングルとタッグはもちろん、勝ち抜き戦やトーナメント、5対5のイリミネーションマッチなどいろんな遊び方ができるのはうれしい。マルチタップを使えば4人までの同時プレイも楽しめる。基本的なところがしっかりしているので、多彩なモードも生きてくるのだ。

あと、よくできていると思うのはキャラクターがそれぞれ個性的であること。やはりプロレスの魅力は個性と個性のぶつかり合いでしょう。前○明と長○力とか、猪○とホー○ンとか、知ってる人(マニア?)にはたまらないんだな、こーゆーのは。そこらへんのキャラクターの再現性はかなり高いと思う(実名じゃないけど)。技が多彩なのもいい。プロレスマニアに言わせればもっと要望や細かい不満点もあるけれど、とりあえずよくできたゲームだと思う。

で、結論。PCエンジンを持っていて、かつプロレスが好きなら絶対に買い。PCエンジンを持っていなくても、3度のメシよりプロレスが好きな人は本体ごと買うべし。


➡操作性がシビアであるにかかわらず、固定ファンが多い。SFC版も期待大だ

私の評価表

操作性	B
熱中度	A
難易度	B
全体のバランス	A
思い入れ度	A
コストパフォーマンス	A

総合点 **88**

選評 ヒッポンで辛い評価をしたソフトを読者が擁護する。またはその逆も。こうしたことがこのページの活性化につながっていくのです。目指せ増ページ!

GB ウィザードリィ・外伝Ⅰ

●アスキー●¥4635(税込み)●RPG
文・神奈川県 伊藤哲滋(22歳)

冒険のお伴に、熟練者の必需アイテムを。GB持って迷宮に行こう!

いらっしゃいませ、ようこそボルタック商店へ。おや? スカルダさんじゃないですか、お懐しい。ちょうどいいところへおいで下さいました。今入荷したばかりの目玉商品があるんですよ。御覧になりますか?(YES→そのまま進む。NO→1行目に戻る)

これです、これ。『ウィズ外伝Ⅰ』。そうです、こんなに小さいんです。でもバカにしちゃいけません。実力は今までのモノ以上、冒険慣れした貴方様でも十分熱くなれる魅力を持っています。

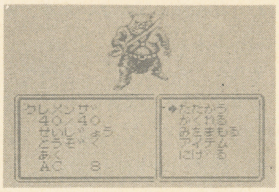
なんてったってモンスターが強い! 戦闘中にフォーメーションを変えるわ、呪文をビシバシ唱えてくるわでもう大変。力と魔法をギリギリまで使い切る覚悟がないとたちまち全滅してしまいますよ。

もちろん冒険者たちもただ手をこまねいている訳ではありません。一番の進化は後衛も武器攻撃に参加できるようになったことでしょう。これにより、今まで以上に緻密な作戦が必要になりました。戦闘が1ターンで終わることなどまず無く、毎回シミュレーション・ゲームのような高いレベルで行なわれるのです。

だんだん目が輝いてきましたね。お薦めしたい理由はまだまだあるんですよ。このオートマッピング機能なんかもその1つ。え? 楽過ぎやしないかって? そんなことはありません。デュマピックを唱えなければ見ることが出来ませんから、自分でマップを書く楽しみは残されていますし……。それに、この〝オートマ〟機能のお陰でマップ作りがますます楽しくなった、とおっしゃる方も多いんです。自分で作った地図とオートマ画面がピッタリ合っていた時の嬉しさ! 難しいアイテムをズバリ識別できた時のようなヨロコビがあるんですから……。

さあ、これだけ申し上げれば賢い貴方様にはこのゲームの価値が充分に分かって戴けたはず。スカルダ様くらいお強くなられると、迷宮の冒険ですらいささか退屈なさっていることでしょう。そんな時、キャンプなどでこのゲームをプレイすれば、昔の興奮が甦ってくるのは間違いなし! 抱き合わせ販売などは致しませんから、安心してお買い求めください。え? まだGBをお持ちでない?

それは困りましたねえ……。


➡GBだからといってナメてかかると痛い目にあう本格派なのだ

私の評価表

操作性	A
オリジナリティ	B
コストパフォーマンス	A
難易度のバランス	B
熱中度	A
システムの完成度	A

総合点 **95**

選評 会話調のレビューって簡単なようでいて、なかなか難しい。下手すると収拾つかなくなっちゃうからね。その点、伊藤さんのまとめ方はお見事でした。

C 1991 HUMAN C 1991 by Andrew Greenberg, Inc. Robert Woodhead and Sir-Tech Soft Ware, Inc. All rights reserved. C 1991 by ASCII Corporation and Game Studio, Inc. All right reserved.

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×2行、③自分で選んだ6項目についてABCの3段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で 3月号分の締切は12月末日です 採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します 宛先は他の投稿ページを参考に、「ユーザースアイ」係まてね

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第35回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ジヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の〝俺〟
- ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- マイノス………L12のロード。善・人間族
- フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- アドリアン……〝森の彼方の国〟ファールヴァルトの術者
- ル'ケブレス……迷宮を支配する龍。〝平衡の守護者〟

Wizardry

前号までのあらすじ

スケイルの外壁登攀に成功し、遂に迷宮第五層の侵入口に到達したジヴラシア一行。だが、折からの落雷が引き起こした落石に襲われ、ジヴラシアは命綱の切れたディーとともに転落。奇跡的に墜落死を免れたものの、ふたりは二百メートルを落下した標高七百メートル地点の垂壁に釘付けとなる。

突如、岩盤を突き破って出現する巨鳥ロック。全身を無数の羽虫に包まれて苦悶するロックをディーの呪文で救ったジヴラシアは、崩れ落ちた垂壁の奥に迷宮第四層への侵入口を発見し、九死に一生を得る。

迷宮侵入後、出現する漆黒の巨竜。爆炎さえも退ける黒竜の前に、錯乱するディーを抱えたジヴラシアは逃走を余儀なくされるのだった。

一方、第五層侵入口の岩棚に取り残されたメンバーは失意のうちに行動を開始するが、謎の魔導師アドリアンが忽然と姿を消したことに気づく。当惑を隠せぬまま、迷宮に足を踏み入れるマイノス、ザザそしてベイキ。彼らが生物相の変化に不審を抱き始めた矢先に、背後から忍び寄る人影にベイキが拉致される。バンパイアロードと名乗る魔人はもはやこの迷宮の支配者がルケブレスではないと告げ、転移の呪文を用いてベイキを連れ去る。

態勢を整え、再び探索を開始したジヴラシアとディーは、第六層への階段が隠されているらしきエリアを発見する。その眼前に立ちはだかる仮面の剣士。それは紛うことなく、迷宮で消息を絶った冒険者のひとりハイランスであった。間合いの外から繰り出される〝気〞の斬撃に、ジヴラシアの背に戦慄が疾る——。

[第四十二章]侍将

〝気〞と気配は、一般にはほぼ同じものとして捉えられている。

生物が発散する存在感——即ち気配とは、呼吸によって生じる生命力の流出を指す。酸素循環の過程で生成される微かな生体エネルギーが、呼気・吸気の変化に伴い一種の波動となって周囲に伝わるのだ。

侍が呼ぶところの〝気〞は、これに精神的な要素を加えたと思えばいい。侍以外には到底読み取ることのできない、行動に際して圧縮される気配の変化をも含めたものが〝気〞なのだ。

常人でも感じ取れる範囲でいえば、殺気などが良い例だろう。殺意に伴って迸る強烈な気配はまさしく典型的な〝気〞の放出だと言える。

侍はこの〝気〞を、信じ難いほどに鋭敏に察知することができる。基礎修行の段階で仕込まれる独特の精神修養は、連中にほんのわずかな気配の変化から相手の行動を予測する能力を身につけさせるのだ。特に天分に恵まれた侍であれば、あたかも相手の肉体が〝気〞の描いた軌跡をなぞっているかに見えるほど正確な予測が可能だという。

そして連中は、この〝気〞を用いた特異な剣術を操る。

通常なら発散するに任せている生体エネルギーを精神によって制御し、その流れを手にした剣に集中させる。刃身に高密度に凝縮された〝気〞は物理的な破壊力を持つ鋭利な刃と化し、鋼以上の切れ味をもって対象物を斬るのだ。

この〝気〞の制御こそが侍の剣技の基礎であり、侍は〝魂〞で敵を斬ると言われる所以(ゆえん)だった。

居合とは、この異質な剣技の奥義とも呼べるものだった。刃身に集中させるだけでも相当な精神力を要するところを、さらに切っ先の一点に、瞬間に凝縮することによって〝気〞の刃を実際の間合いの外にまで伸ばすのだ。恐ろしく高度な〝気〞の制御なくしては不可能な芸当だった。

しかも、この幻の刃は受け流すことができない。並の武具で受ければそれごと相手を断ち割り、それが破壊できぬほど強靭な鎧であっても不可視のエネルギーは装甲を透過して内部の肉体を切り裂く。実体がないために止めることができないのだ。

単独で闘うとするなら、この剣術を身につけた侍以上に厄介な相手はそうそういないだろう。呪文所有者(スペルユーザー)ならともかく、戦士や俺のように接近戦を挑むしか手のない者にとっては間合いの差が致命的なのだ。

そして——。

現在俺たちと対峙している剣士は、まさにその最悪の相手だった。

「ジヴ!」

突如として俺の頬と耳が裂けたのを目にし、ディーが驚きと恐怖の混ざった叫びをあげた。俺にしても偶然教わっていたに過ぎないのだから、ディーに居合の知識がないのも無理はなかった。

「退(さ)がってろ。あいつの剣は三歩飛び込んだだけ余分に届く。それと——」

兜の下で爛々と光るハイランスの目を睨みながら俺は続けた。「攻撃呪文は使うな。できれば動きを止めてくれ」

「何ですって」

じりじりと間合いを広げる俺に合わせて後退しながら、ディーは素早く訊き返した。「あれは正気じゃないわよ。ハイランスが相手でも、全力でかからないと——」

「伏せろ!」

叫んだ直後に三度目の居合が横薙ぎに襲ってきた。ハイランスの踏み込みを読んでいた俺は充分に躰を沈めてこれを躱したが、咄嗟に伏せることができずに上体を仰(の)け反(ぞ)らせたディーはふわりと残った髪を首の高さで相当数切り落とされる結果となった。

蒼白な貌でその勢いのまま後退するディーを横目で確認し、俺は視線を正面に戻した。片膝を立て、床に左手を突いた姿勢で右手を懐に入れ、手裏剣を握る。が、思い直してその手を放し、無手のまま引き抜いた。どのみち手裏剣でも〝気〞の斬撃を受けることはできない。

それに俺はハイランスを殺すつもりなどなかった。それどころか、できる限り無傷で取り押さえようと考えていた。と、なれば手裏剣は殺傷力が高過ぎるのだ。

最初の瞬間に抱いた、奴が妖獣(セイ)に同化されているのではないかという疑念はすでに消えていた。

まず、眼が違う。確かに尋常な目つきではないが、妖獣に憑かれたアルタリウスに見られた、あの異様な精気を孕(はら)んだ眼でもなかった。

また、エレインとの戦闘を経て、妖獣は同化した者の意識を我が物として吸収することはできても、呪文などの特殊技能は受け継いでいないという特性が明らかになっていた。知識を複製するに過ぎない妖獣がこれだけ見事に〝気〞を制御し、居合などという高度な剣術を操れるとは思えない。

ハイランスが何かに精神を支配されているのは明白だった。だが、それが妖獣でなければ正気を取り戻す可能性もある。

俺は、それに賭けていた。

ハイランスが加われば俺たちの戦闘力は格段に上昇する。そして何よりも、この迷宮に何が起こっているのか、その正確な情報を掴みたかった。

「奴に効くとは思えねえが援護頼むぜ。俺が斬られたら遠慮はいらねえ、手加減なしで攻撃しろよ」

早口で指示を出し、俺はゆっくりと立ち上がった。

やや猫背の姿勢で脇を締め、両拳を胸の高さに構える。居合の間合いの外周を緩慢な足運びで横に移動しながら、俺はハイランスの懐に飛び込む算段をもう一度反芻(はんすう)した。

矢継ぎ早に繰り出してこないところを見ると、居合という剣技はある程度間を置き、身中の〝気〟を高めなければ使えないらしい。俺の計算では、突進中に一度躱すことができれば何とか自分の間合いに踏み込める筈だった。

しかし、問題は必殺の刃をどう避けるか、という点にある。

これまでの居合を躱せたのは、いずれもハイランスが先に仕掛けてきたからに他ならない。紙一重ではあるが、この距離で守勢に徹すれば神速の斬撃にもどうにか反応することができた。

だが、間合いを詰めるとなるとこちらから行動を起こさなければならず、それだけで回避の可能性は大きく減少する。

しかも相手が〝気〟から肉体の動きを予測する侍だけに、虚を突いた行動や幻惑は一切通用しない。正確に俺の行動を読み、回避不可能な斬撃を繰り出してくるのは火を見るよりも明らかだった。

すでに消えていた。

まず、眼が違う。確かに尋常な目つきではないが、妖獣に憑かれたアルタリウスに見られた、あの異様な精気を孕(はら)んだ眼でもなかった。

また、エレインとの戦闘を経て、妖獣は同化した者の意識を我が物として吸収することはできても、呪文などの特殊技能は受け継いでいないという特性が明らかになっていた。知識を複製するに過ぎない妖獣がこれだけ見事に〝気〟を制御し、居合などという高度な剣術を操れるとは思えない。

ハイランスが何かに精神を支配されているのは明白だった。だが、それが妖獣でなければ正気を取り戻す可能性もある。

俺は、それに賭けていた。

ハイランスが加われば俺たちの戦闘力は格段に上昇する。そして何よりも、この迷宮に何が起こっているのか、その正確な情報を掴みたかった。

「奴に効くとは思えねえが援護頼むぜ。俺が斬られたら遠慮はいらねえ、手加減なしで攻撃しろよ」

早口で指示を出し、俺はゆっくりと立ち上がった。

やや猫背の姿勢で脇を締め、両拳を胸の高さに構える。居合の間合いの外周を緩慢な足運びで横に移動しながら、俺はハイランスの懐に飛び込む算段をもう一度反芻(はんすう)した。

矢継ぎ早に繰り出してこないところを見ると、居合という剣技はある程度間を置き、身中の〝気〟を高めなければ使えないらしい。俺の計算では、突進中に一度躱すことができれば何とか自分の間合いに踏み込める筈だった。

しかし、問題は必殺の刃をどう避けるか、という点にある。

これまでの居合を躱せたのは、いずれもハイランスが先に仕掛けてきたからに他ならない。紙一重ではあるが、この距離で守勢に徹すれば神速の斬撃にもどうにか反応することができた。

だが、間合いを詰めるとなるとこちらから行動を起こさなければならず、それだけで回避の可能性は大きく減少する。

しかも相手が〝気〟から肉体の動きを予測する侍だけに、虚を突いた行動や幻惑は一切通用しない。正確に俺の行動を読み、回避不可能な斬撃を繰り出してくるのは火を見るよりも明らかだった。

つまり、どうしても一撃はこの身に受けることになる。

あの切れ味の居合をまともに浴びれば悪くて即死、良くても肉体の一部を切断される羽目になるだろう。治療手段を持たない現状では、それだけで致命傷となりかねない。ハイランスを正気に戻すために呪文攻撃を控え、俺が深手を負ったのでは割りが合わなくなる。

躱せないなら、受け止めるしか手はない。では、あらゆる防具を突き抜けるエネルギーの刃をいかにして受けるか。

かつてニンジャマスターから居合の恐ろしさを聞かされて以来、考えていた方法がひとつだけあった。しかし、こんな形で試すことになるとは思ってもみなかった。うまくこなせなければ——あるいはその理論が間違っていたなら、俺の躰は骨まで綺麗に両断されることになるのだ。

背後でディーが詠唱を開始した。仮睡(カティノ)——魔術師が最初に修得する第一レベルの呪文のひとつで、生物の脳に強力な催眠作用を及ぼして行動不能とする眠りの魔法だ。原理は異なるが、効果は僧侶系呪文の彫像(マニフォ)に相当する。

こいつが効けば何の危険もなく俺の間合いまで接近できるのだが、正直期待は持てなかった。正気を失っているとはいえ、マスターレベルに達した侍が仮睡(カティノ)程度で易々と眠りに落ちる訳がない。効いてくれればめっけものといったところだ。

催眠波がハイランスの周囲を包んだ瞬間に、俺は一転して居合の間合いに踏み込んだ。並の相手なら完全に虚を突かれる絶妙のタイミングだった。

だが、予想通り仮睡(カティノ)を退けたハイランスは俺の突進に的確に反応した。

白刃が鞘から滑り出す刹那、俺はその太刀筋を読み取った。ほぼ垂直に近い角度で引き抜かれた片刃剣は、俺の左肩口めがけて袈裟がけに振り下ろされる。回避は不可能。

見えない〝気〟の刃が、しかし全身を粟立たせるほどの殺気となって迫る。狙われた肩口が高熱を帯びたように感じられる。斬られれば左肩から右腰までを切断され、即死。

装束が切り裂かれ、致命の斬撃が肉に食い込む、その瞬間——。

気合とともに、俺はその一点に全神経を集中させた。

五分の間息を止められる肺活量を最大に活かし、酸素の供給によって爆発的に膨れ上がった俺の体内の〝気〟がこの時左肩の一点に凝縮された。

肩を、鈍器で殴られたような衝撃が襲った。が、構わずに突進する。

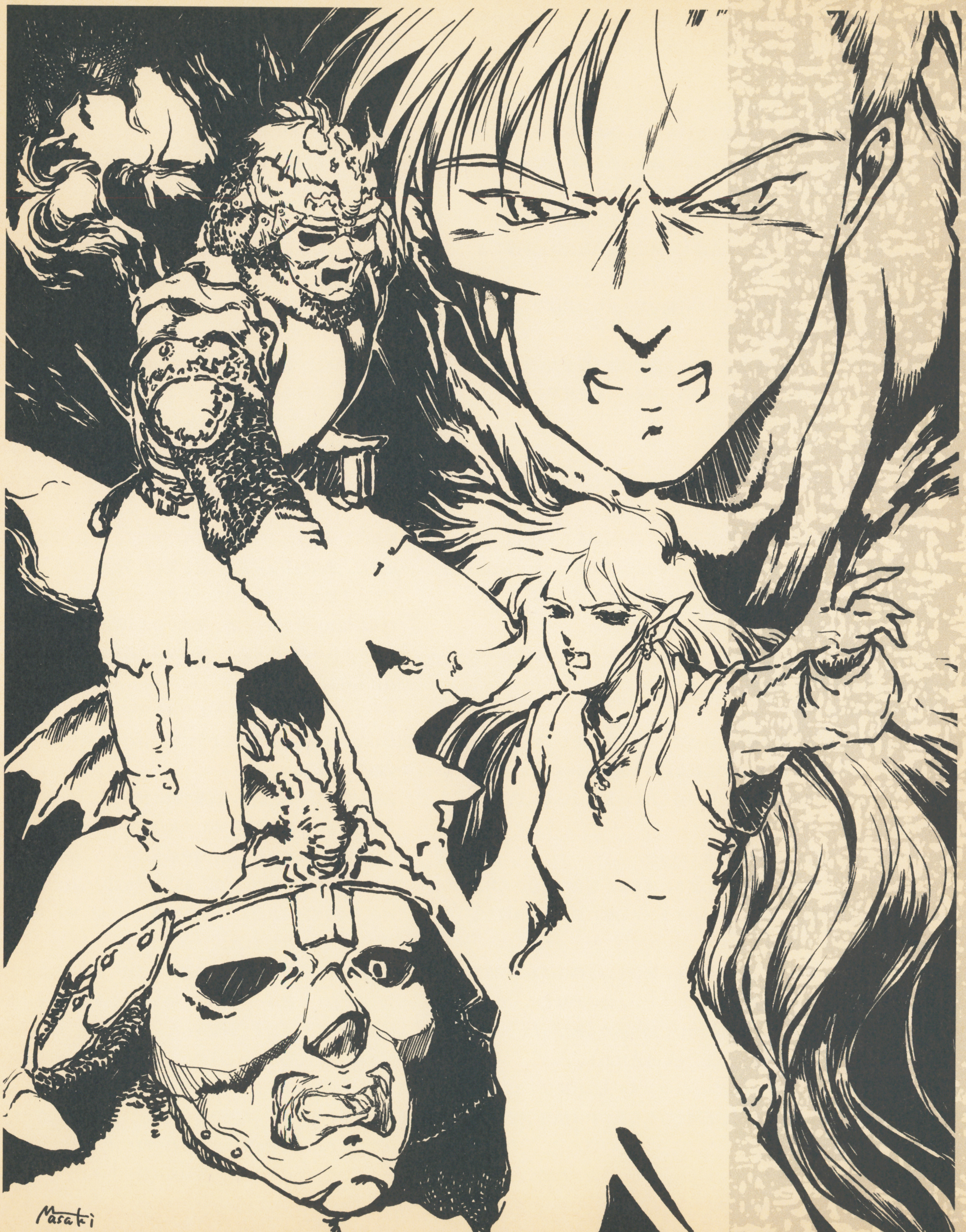
〝気〟の刃は霧散していた。

あらゆるものを斬り、または透過する〝気〟を止めることができるのは同じ〝気〟しかない。俺は〝気〟の鎧を纏(まと)うことでその刃を受け止めていた。

問題は線のレベルにまで制御された〝気〟の刃を、せいぜい面程度にしか集中できぬ〝気〟で防げるかどうかだった。エネルギーの密度に差があり過ぎれば〝気〟の鎧と言えども容易に切り裂かれてしまう。それを克服するために、俺は生成される〝気〟の総量自体を呼吸法によって増大させたのだ。

床すれすれにまで剣が振り下ろされた時には、俺はすでに自分の間合いに入り込んでいた。手首を返し、今度は直接斬り上げようとするその片刃剣を横から蹴り弾く。

太刀を逸らされ慌てて身を引くその動きより迅く、俺はハイランスの懐に飛び込んだ。居合を打ち破られた驚愕に、狂気に憑かれた眼が大きく見開かれる。


Masaki

　息がかかるほどの至近距離で、俺は躰を思い切り沈み込ませた。一瞬、俺の姿はハイランスの視界から消失する。
　下から撃ち抜くように、無防備な顎に右の掌底を叩き込んだ。全身のバネを使った容赦のない打撃に仮面が跳ね飛び、ハイランスの躰が宙に浮く。
　背中から床に叩きつけられた時、エルフには不似合いな口髭をたくわえた侍はすでに意識を失っていた。
　ハイランスが白目を剥いているのを確認し、俺はようやく溜め込んでいた息を吐き出した。緊張が解けるにつれ、居合を受け止めた左肩に鈍い痛みが蘇る。装束の切れ目から覗いたその部分は広く痣になり、中央には縦にうっすらと血の線が滲んでいた。〝気〟の斬撃のエネルギーを物語る凄まじい打撃痕だった。
「ジヴ！　怪我は？」
「まあ、こんなもんだ。だが、もう二度とやりたくねえな」
　駆けつけてきたディーに打撲傷を見せ、俺は足下に転がっている片刃剣を軽く蹴り飛ばした。手元から剣を離しておけば、いかに居合を操る侍と言えども無手同士では忍者の敵ではない。
　剣は石床を転がり、先刻ハイランスの顔から外れた仮面にぶつかって動きを止めた。
「今ので正気に戻ってくれてりゃいいんだけどね」
　鎧の胸元を掴んでハイランスを引き起こす。唇の端に血の泡が滲んでいたがあの一撃でも顎の骨や歯は折れずに済んだらしい。エルフにしては造りの頑丈な奴だ。
　手早く鎧を脱がせ、俺は背後に回った。両肩に手をかけ、膝を当てて活を入れる。
「ぐっ」
　くぐもった呻きを漏らし、ハイランスは息を吹き返した。
　暴れだす危険を考えて、俺は両腕を後ろ手にねじ上げている。頭の中の霞を払うように首を振り、ハイランスは正面に立つディーを、そして首を巡らせて背後の俺を見上げた。
「……ディー？　痛て……ジヴ、何してるんだ……」
　顎と腕の痛みに顔を歪めながら、まだぼんやりとした表情で呟く。だが、すでに双眸から狂気じみた色は消えていた。
「正気みたいね」
「ちょいと混乱してるようだがな」
　俺とディーは警戒を解いた。
　たっぷり一呼吸を置いて、座ったまま自由になった腕で顎をさすっていたハイランスが唐突に跳ね起きた。
「ジヴ？　ディー？　どういうことだ？　どうしてお前たちがここに──？」
「何にも覚えちゃいねえって訳か」
　掴みかからんばかりの勢いで迫るハイランスを押し止め、俺たちは手短に状況を説明した。妖獣のリルガミン襲撃から梯子山登攀に至るまでを聞くうちに、その表情は冒険者きっての戦術家と謳われた男のそれに変わっていく。
「──迷惑をかけちまったようだな」
　居合による俺の打撲傷に目をやりながら、ほぼ現状を把握したハイランスは言った。
「あの化物──妖獣って言ったか──あれに憑かれてる可能性を考えれば、呪文で灼き殺されてても文句の言えないところだったからな。ぶん殴られた程度で済んで……痛て」
　顎をさすり、奥歯に指で触れる。「かあっ、軒並みぐらついてやがる。やっぱりやり過ぎだぜ。手加減しろよ、ジヴ」
「何言ってやがる」
　涙を滲ませて訴える髭のエルフに、俺とディーは思わず噴き出した。常に緊張に晒される迷宮で士気を持続させるには、時折こうして肩の力を抜いておくのが極めて重要となる。さりげなくパーティの緊張をほぐす手腕もハイランスの強みのひとつだった。
「それにしても、大破壊か──宝珠の探索が無駄骨だったってのは何ともやりきれんな。最後の最後に仲間がこれだけくたばっちまうとなおさらだ」
「捜索隊の連中も、妖獣に──？」
「ああ」
　ディーの問いに、ハイランスは淡々と答えた。「奇襲を受けて、あっと言う間だった。サーベイたちのパーティは何人か逃げ延びたようだったが、後は全滅だな。俺もどうやって逃れたのか良く覚えちゃいない」
　仕方がないという風に肩を竦めてみせたが、そのポーズとは裏腹にエルフの瞳にはマイノスと同種の光が宿っていることに俺は気づいていた。仲間を無残に同化していく妖獣への、激しい嫌悪と憎悪の念──マイノスとの違いはそれを露にしないことだけだった。
　ハイランスは続けた。
「最後の記憶は……そうだ、転がってた妙な剣を拾って……そいつを鞘から抜いた途端に、刀身に吸い込まれるように意識が遠退いた。あの剣は──？」
「あそこだ」
　俺は顎で先刻蹴り飛ばした戒刃剣を指し示した。「手に取ったりするなよ。また憑かれたらたまったもんじゃ──」
　続く言葉を俺は呑み込んだ。視線の先に、存在しなかった筈のものを見たからだ。
　剣と仮面が転がるその場所に、東方風の鎧装束に身を包んだ男がいた。
　いる、という表現は適切ではないかも知れない。半ば透き通り、陽炎のように揺らめくその姿は明らかに実体ではなかった。
　幻影の男は人間族らしく、相当に歳老いて見えた。顔には深い皺が幾筋も刻み込まれ、後頭部でまとめて結い上げた髪ばかりか、ハイランスとは比較にならぬほど立派にたくわえた口髭も雪のように白い。
　庇のように迫り出した眉もまた白く、その下から凪の湖面のように穏やかだが鋭い光を放つ双眸が覗いていた。その眼光は真っ直ぐに俺に向けられている。
「亡霊？」
「まだ呪文はいい」
　すぐにでも詠唱を始められるよう身構えるディーを俺は制した。水平に構えた右腕にはすでに手裏剣を握っている。今度は手加減の必要はなかった。
「気をつけろ」
　ハイランスが囁いた。「意識が消える瞬間にあいつが見えた。俺に憑いてたのは間違いなくあれだ」

「侍の——老将の霊ってところか」

俺は無造作に、しかし並の人間にな真似のできない雷速の足運びで一歩間合いを詰めた。これで次の動作と同時に攻撃できる距離になる。霊体ならば呼吸はなく、生者に憑かない限り間合いを越えた"気"の斬撃は繰り出せないと踏んでいた。

その時、侍将の霊は深々と頭を下げた。呆気に取られる俺の耳に、外見よりも張りのある低い声が届く。

〝最前の無無礼、深くお詫び申し上げる〟

侍は頭を上げた。〝もはや害意はござらん〟

「あんたは——」

〝拙者ミフネと申す。竜神ル'ケブレスの命により、迷宮最上層の警護を司る者〟

霊の言葉に呼応するように、剥き出しの刀身が足下で白く光った。

［第四十三章］堕天

「最上層の守護者が、どうしてこんなところにいる。それにどのみち俺たちは侵入者——あんたにとっちゃ敵じゃねえのか」

迷宮内の秩序に狂いが生じているのではないかという疑念が確信に変わるのを感じながら、俺はそう訊ねた。

〝貴公が疑うのも無理はない〟

ミフネと名乗る侍将の霊体は頷いた。〝拙者自身かような姿ではな。その疑念を晴らすためにもしばらく貴公らと話をしたいのだが、よろしいか?〟

「憑かなきゃ、いいぜ」

ミフネの目が細くなった。どうやら笑っているらしい。

〝憑きたくとも、もうこの刀を握ってはくれまい？　それに、あのように居合を破られたのは初めてのことだ。もう一度やっても勝てまいよ〟

少なくとも手に取らぬ限り、あの片刃剣——刀と呼ぶらしい——とミフネに害はないようだった。用心のため手裏剣を二、三度右手の上で弄び、隙を造ってみたが何かを仕掛けてくる様子もない。

俺は手裏剣を懐に戻した。

「それで、害意がないってのはどういうこった？」

〝すでに貴公らリルガミンの冒険者はル'ケブレスの課した全ての試練を突破し、善と悪の戒律を越えた協力の証をもって神秘の宝珠を手に入れた。さすればもはや我ら迷宮の守護者に貴公らの力を謂れはなく、徒に戦いを挑む必要もあるまい〟

「なるほどね。理屈は通ってるわ」

ディーが口を挟んだ。「でも、それじゃどうしてあんたは、ハイランスに取り憑いてあたしたちを襲ったのかしら。もう宝珠が奪われたことは知っていたんでしょ？」

〝それについては詫びる他ない。そこの若武者——ハイランス殿の精神力が強過ぎて拙者の意識に干渉し、冷静な判断力を失っておったのだ。貴公らふたりがあの不浄の化物どもに同化されているとばかり思い込んでおった〟

「待て！　化物だと？」

俺は叫んでいた。「同化って言ったな？」

「妖獣——あたしたちがそう呼んでる、あの肉腫のような生物のこと？」

〝左様。ゼノとはまた、うまい呼び名もあったものよ〟

後を継いだディーに、ミフネは感嘆した口調で肯定した。

「その妖獣に俺たちが憑かれていると勘違いしたとして、何故あんたが斬らなきゃならねえんだ？　あれもこの迷宮に召喚された魔物のひとつなんだろ。あんたにとっちゃ共存しなきゃならねえ仲間じゃねえのか」

〝おぞましきことよ〟

老将は天を振り仰いだ。〝我ら誇り高き守護者が、あのように呪わしく穢らわしい化物と同列に語られようとは——〟

「違うってのか」

〝あれはル'ケブレスが召喚したものではない。さりとて、この大地に湧いたものでもさい〟

ミフネの片腕が頭上を指した。

「——？」

〝あれはな、天から来たものよ〟

「天？」

〝もうかれこれ一年あまりも前のことになろうか。その夜、小さな流星がひとつこの山の頂に降ってきた〟

「——聞いたことがあるな」

ハイランスが髭をしごきながら言った。「俺たち冒険者がリルガミンに呼ばれるよりも前の話だ。星が落ちた夜にスケイルの頂上が赤く光るのを見た奴が何人かいたらしい。その直後にアルビシアの植民島が津波で潰れたってこともあって、不吉な兆しだって一時は大変な騒ぎになったそうだ」

「その、流れ星が——？」

〝あの化物——拙者も妖獣と呼ばせてもらうが、彼奴らはその流星とともに堕ちてきたのだ〟

「本当かしら？」

ディーは懐疑的な口調だった。「流れ星は大地に落ちてくる際に炎のように燃えるって言うわ。それに、最後は凄い勢いで地面に衝突することになるのよ。いくら爆炎を受けても生き延びる化物だって、そんなものに張りついていられるとは思えないわ」

〝張りついていたのではなく、乗っていたと言うべきだろう〟

ミフネは続けた。〝火口に落ちながらも、運良く途中で止まった隕石の内側から妖獣どもは這い出してきた。中に潜り込んでいたがために、熱からも衝撃からも護られたのであろうよ〟

「天より堕ちた化物か——」

俺は呟いた。しかし天とは何なのだ？　太陽と月、そして星々の浮かぶ天空に、あのようなものが棲む世界が存在しているのだろうか？

おぞましい天上世界の想像から、俺は思考を引き戻した。

「そいつは信じよう。で、奴らはあんたがた迷宮の護衛と敵対してるのか」

〝いかにも〟

苦々しげに答え、ミフネは白い眉を寄せた。〝拙者直属の侍衆は皆、妖獣どもの餌食とされた。拙者の肉体も同化されかけ、意識を喰われる前にこうして刀と面に精神だけを逃したのだ〟

「けどよ、それならル'ケブレスが妖獣を放っちゃおかねえんじゃねえのか」

この問いに、老将の霊は目を閉じ、かぶりを振った。

〝——ル'ケブレスは力を失ってしまわれた。健在であればあのような不浄の化物の勝手など決して許されぬものを〟

「何だと？」

〝もはや竜神ル'ケブレスにこの迷宮を支配する力はないのだ。そもそも貴公ら悪の戒律の冒険者がこの第四層に入り込めたのも、全てはル'ケブレスの力の喪失に伴い結界が消失したらであろうよ〟

俺たちは揃って言葉を失っていた。

混乱した頭の中で、しかしだからこそ説明のつけられる異状の数々が渦を巻いた。羽虫(ノーシーアム)に襲われる巨鳥ロックや、ゴブリンを喰(くら)う黒竜(ブラックドラゴン)、生物の姿が極端に減った迷宮……。

「待ってくれ」

半ば納得しながらも、あまりの衝撃に俺は懸命に否定しようとした。が、ようやく吐き出した言葉もル'ケブエスの失墜を否定できる類のものではなく、苦し紛れの粗探しに過ぎなかった。

「あんたの話じゃ妖獣(ゼノ)が現れたのは一年も前だ。その間に何とでもできた筈じゃないのか」

〝つい先頃まで彼奴らは極めておとなしい、臆病とすら見える生物を装っておった。常に物陰に隠れ、小動物を捕食する以外は決して争いを起こさぬ。だからこそル'ケブレスも最上層での棲息を許されたのだが、その力が失われると同時に彼奴らは本性を剥き出しにした。それが今より二日ほど前、丁度貴公らの仲間が宝珠を手にしたとの報せを受けた直後のことよ〟

「——」

〝ル'ケブレスは残された神通力を用い、召喚した魔物や護衛を可能な限り元の土地へ送還たされた。しかしそこで力尽き、今では拙者の呼び掛けにも応える気配はない——〟

短い沈黙を挟んで、ディーが口を開いた。

「——それじゃ、あの黒竜(ブラックドラゴン)は帰し損なったって訳ね」

〝黒竜？〟

ミフネの目が見開かれた。〝そのように剣呑な邪竜は一匹たりとも召喚されてはおらぬ〟

「おいおい、あんなのが勝手に入り込んだって言うのかよ。それもこの第四層にだぜ——」

言いながら、俺の脳裏に明確な、不吉な解答が浮かび上がった。

ミフネが嘘を吐く理由はない。そして黒竜の巨体が強力な召喚魔法なしにこの閉鎖された迷宮に入り込める筈もない。

ならば答はひとつ。

〝何者かが勝手に魔物を召喚しておるというのか——馬鹿な〟

しかし、そうとしか考えられなかった。

ふいにハイランスたち捜索隊が出発前、ガッシュたちの位置を探魂(カンディ)の呪文で余視できなかった一件が思い出された。ル'ケブレスの結界は消えていたにもかかわらず、だ。

新たに魔物が召喚され、別の魔法結界が張り巡らされている——即ち、ル'ケブレスの後に梯子山(スケイル)の支配者に収まっている者が存在するということになる。それも、黒竜(ブラックドラゴン)のように邪悪な生物を呼び寄せる何者かが。

ディーもハイランスも、この事態に気づいたようだった。底知れぬ悪寒に俺たちは慄然とした。

（つづく）

あとがき

3号連続のあとがきになる。今月は日記風にいってみよう。

○月○日

イラストレーターの高橋政輝が遊びにやってくる。池袋に飲みに行ってから、彼が持参した『ファイナルファンタジーⅣ』の二人プレイをする。

僕はフースーヤを任されたので、ギルバートの〝くすり〟コマンドより役に立たないと評判の〝せいしんは〟コマンドを連発した。高橋は泣きそうになった。

舞台は月に移り、セシルとエッジを担当することになった。僕はどうもカインの奴が好きになれないので、セシルはひたすらローザと〝かばう〟コマンドでいちゃついてみせ、エッジの忍法〝かげしばり〟でカインを身動きできなくしてやった。高橋は泣きそうになった。

○月○日

今日は朝5時に起きてパラグライダーの体験講習を受けに行った。調布から中央高速に乗って3時間、諏訪Ｉ・Ｃで下りて一路白樺湖・姫木平スキー場へ。

シーズンの土日は五十人以上が一時に講習を受けると聞いていたが、ウイークデーでシーズンオフ直前だったため体験コースは僕を含めてふたりだけだった。ほとんど個人レッスンのようなもので、これは得した、と思う。

ところが最初のうちは当然滑空はできず、斜面を駆け下りながらパラグライダーを凧のように上げる〝立ち上げ〟と呼ばれる練習をする。夢中になって走り下りている間はいいが、その後パラグライダーを背負って元の位置まで急斜面を登るのが死ぬほど辛い。五十人ならひとりせいぜい一、二回しかできないこの練習を五回もやらせてもらえて僕幸せだあ。んな訳ない。

でも、以後は通常一回しかできない滑空を二回やらせてもらえた。その時ばかりは急斜面を登るのも苦にならない。我ながら現金なものである。初心者だけに高させいぜい6、7メートルで、直線のみの滑空飛行だったけどこれが実に気分がいい。自分で走って浮力を得るというのが想像以上に快感である。もうちょっと近場だったらライセンス取りたいんだけど。

○月○日

須田ＰＩＮと世界空手道選手権決勝を見に行く。首都圏ではつい先日テレビ東京で放送された極真会館主催のオープントーナメントだ。テレビのゲストはキューティー鈴木である。

朝7時に須田ＰＩＮの電話で叩き起こされ、信濃町・東京体育館に8時半。開場は10時だというのに、すでに会場前広場は並んでいる人々で埋め尽くされている。東京ディズニーランドのスペースマウンテンだってこんなに並ばないんじゃないかと思うとクラクラした。しかも僕たちはこれから当日券売り場に並んで、それから広場中を蛇行する列の最後尾に並ぶのだ。クラクラ。

11時頃にようやく入場。でも中は予想外に広く、ギリギリで自由席を確保できた。

観客は基本的に空手関係者が多いらしく、かなり危険な匂いが漂う。このプレッシャーの中で戦う選手も凄いが、どこに極真関係者が潜んでいるか判らない中でヤジを飛ばす須田ＰＩＮも凄い。

結局応援していた身長165センチ、体重70キロの超軽量選手・緑健児が初優勝。予想以上の白熱した試合展開に満足して会場を後にした。と、留守電に手塚一郎よりカラオケのお誘いが入っている。須田ＰＩＮの熱唱する〝君たちキウイ・パパイヤ・マンゴだね〟を聴きながら夜は更けてゆく。あ、終電ないや。

みそなべコンビの ハイテク大予言

超遅筆コンビのいきあたりばったり新連載！
ハイテク近未来を、出来るだけリアルに
予言しちゃおうってコンタンだ。
まずは「近未来のテレビ」を考察する……。

【今月のお告げ】←新連載開始！と誰も

「テレビは10年

世紀末。予言ブームである。「HIPPON SUPER！」は、宗教や神秘・オカルトをベースにした予言ではなく、ハイ・テクノロジーの最先端情報を組み合わせたシミュレーションを行ないたい。このページを利用して、ゲーム世代の「未来」の夢を熱く語りたいのだ。

と、ゆーのは全くのウソ。

これは、原稿料の代わりにキャバクラの領収書を清算してもらうという約束で始まった超イーカゲン新連載なのである。

予言によると、来月もこの企画が続いている可能性は非常に低いが……ともあれ記念すべき第1回、まずはテレビの未来、大予言だ。

未来のテレビはどうなるか。

SF映画とかSFコミックを見てるかぎり、テレビが進化する方向性は2種類ある。画面の『巨大化』と、映像の『立体化』である。

立体映像の3Dテレビについては別の機会(あれば)にゆずるとして、巨大化＝大画面テレビ化はここ2、3年、すごい勢いで加速してきた。もう21型、22型は大型テレビとはいわないらしい。29型以上の時代なのである。

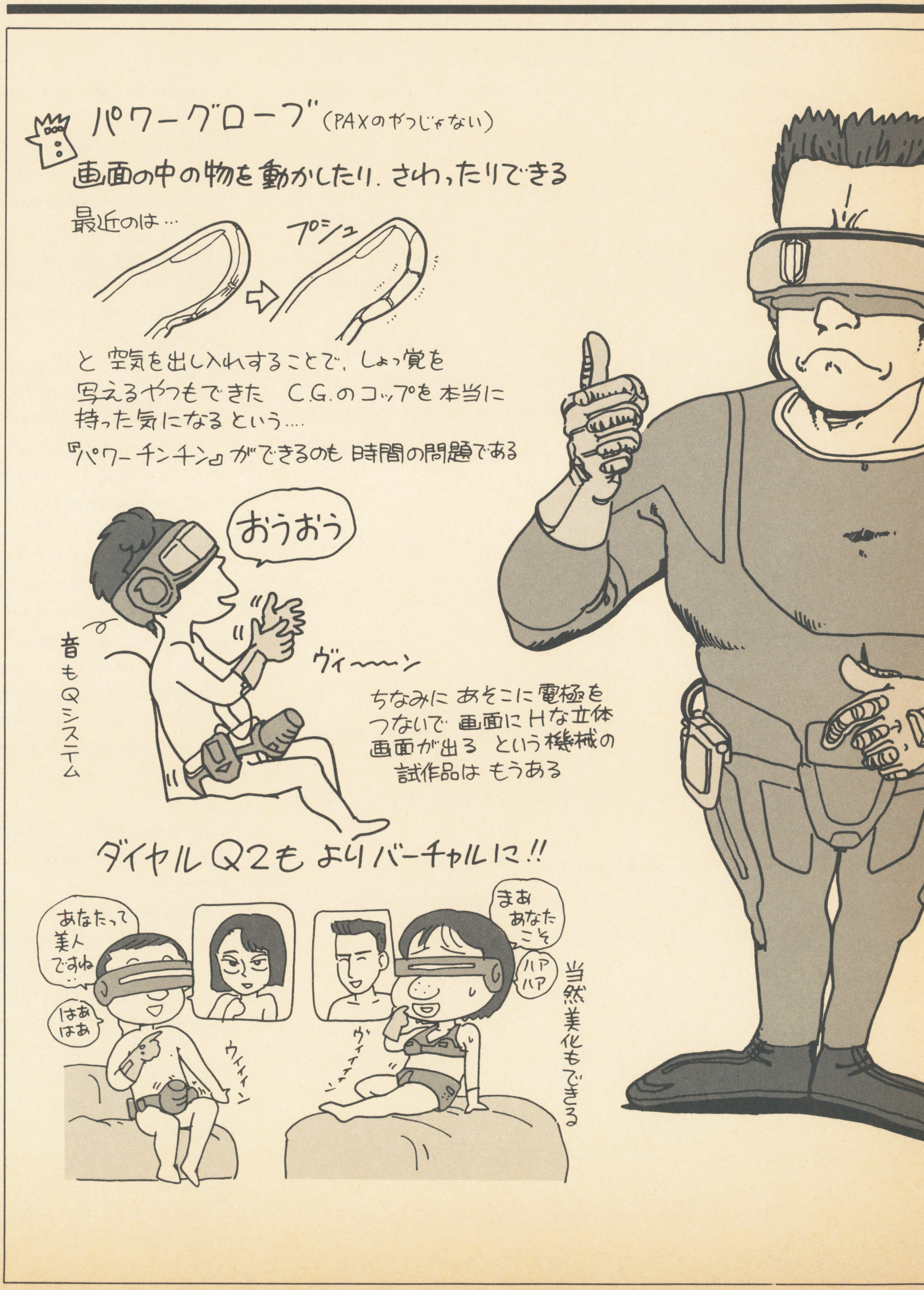
このトレンドはこの先どんどん加速して、テレビはどんどん大きくなるはず……であった。それによって絶えず今持っているテレビを小さい＝古いと感じさせ、買い替え需要を作っていく……というのが各メーカーのコンタンであった。やがてブラウン管に代わる超薄型モニターが実用化されたら、大型壁面テレビが一挙にブームになって……というヨミもあったらしい。

ところが……最近、ある代理店が行なったリサーチ結果が、家電業界をパニックに陥れた。

いわく「平均的日本人の生活空間には、30型以上のテレビは置けない！」

日本の、ウサギ小屋的生活環境ではTVの巨大化には限界がある。これ以上大きなテレビを売り付けることは不可能なのである。

どんなに科学文明が進んでも、土地不足だけは克服しようがナイ。『トータル・リコール』に出てきた壁面テレビにナルホドと感心してた君、あんなに広いむき出しの壁面スペースがあるリヴィング・ルームを持ってる人が君の回りに何人いるかい？



断言できない"みそなべコンビ"の大予言コーナーだ!

以内に無くなる!!

そこで、一挙に注目されているのが、発想を100パーセントひっくりかえして生まれたゴーグル型モニター＝『アイフォン』である。

大型テレビも液晶ビジョンも買えないビンボー人は、どうすればよいか……テレビに思いっきり顔を近づけてみればよろしい。これが発想の原点である。

モニターを大きくするんじゃなくて、目に押し付けてしまう。これで究極の巨大映像が体験出来る。しかも、左右の目に別々のモニターを着けることによって、立体視を得ることも出来るのだ。

『プライベート・アイ』は、その商品化第1号だ。『ドラゴンボール』に出てくる〝スカウター〟のようなツールを目の前に装着、そこから目ん玉の中に映像を投影する。すると、あたかも空中に巨大なスクリーンがぽっかりと浮かんでいるがごとくに映像が見えるわけである。

これは歴史上もっとも小さいモニターであり、そして、考えられる限りもっとも大きな画像を体感できる装置である。

もちろん、これで画像の中に自分が入り込んでしまった感覚さえ得てしまうことが出来るから、いろんな体感システムと組み合わせてゲームを楽しむことも出来るハズだ（＝イラスト）。

10年後の未来社会には、どこにも『テレビ』が見当たらないはずである。その代わりに、だれもが小さな『メガネ』のような液晶ゴーグルを絶えず装着しているはずだ……。

で、最後にちょっとマジに考えてみたい。テレビの大型化は、自分の部屋をホームシアター、つまり公共空間に変えていくトレンドであった（「大型テレビがあるから一緒に見よう……」と彼女を誘えた時代もあったのだ）。

テレビのアイフォン化は、それと全く逆、映像を完全なるプライベートな独占物に変えていくトレンドなのである。

テレビが一挙に普及した時代に『一億総白痴化現象』というコトバが、あった。映像が遂に極私的メディアになるとき、『一億総オタッキー化現象』が起こるのはまあ間違いないハズだ。ゾッ。

READER'S FREETALK

㊙学校の近くにある一本の木の葉が真っ赤になっていました。「秋だなあ」と感じたのですが、編集部の窓の外に秋らしい変化はありましたか？

（葛飾区　坂本憲　17歳）

▶休日を過ごして出勤してみると、窓の外にビルの骨組みが……。たった1日で組みたてるかね、普通。僕の机の窓からはビルのいちばん隅がのぞめる。完成したら、そこはきっと男子便所になるんじゃないかと、予想してます。

㊙ジミーペイジ、ジェフベック、エリッククラプトン……。編集部の皆様はどのミュージシャンが好きですか？ボクはマイケルシェンカーです。

（群馬県　フライングＶ）

▶ジェフベックにならオカマ堀られてもいい。（根本）
魂の叫びと熱い血潮を感じる、佐野元春がいい。（アミーゴ作山）
フーディスト、近田春夫（元宮）
ＬＰが貴重。ジャックス（岸本）
秋葉原の電気屋のモニターに映っている森高千里。（依田）
いっぱいいる。一人には決めらんないよ、おいっ、元宮。（内田）

㊙この前、手術した時の話。その最中、麻酔科の医者が、「このコ背が高いから、ベッドに収まんのかな？」とポツリともらしたと聞く（私は身長が168㎝もある）。全裸で腹を割っさばかれている患者を見ながら、こんなコト言う神経ってすごい。この医者は手術後、用もないのにわざわざ病室までついてきて、私がベッドに収まるのを確認してから帰っていったそうです。ここまでされると、見上げた好奇心！　というカンジで怒れませんね。でも、やっぱり…失礼なヤツ!!

（宮城県　楠本佐希子　25歳）

㊙ヒラ坊があんなゴリッパ君になってるとは。ガンバレよー！

（山形県　菅原久　20歳）

▶ゲーム専門学校の講師もしていたそうですし、最近は目のまわるような量の仕事をこなしているそう。オレも一冊、本書こうっと。（サック作山）

㊙オヤジが海賊版ファミコンソフトを台湾出張みやげで買ってきてくれた。なんと80以上のタイトルに、少しばかしアレンジが加わったゲームが入っていた。しかも中には『テトリス2』なるゲームが……。

（愛知県　堀田祐一朗　15歳）

▶『〇〇ｉｎ１』というヤツね。そのソフトを入手したいが為に、依田は「海外ゲーム事情」なる企画をたて、会社の金で、いい思いをしようと企んでいるのだ。が、オレが許さん。

㊙『ゼクセクス』、コレはおもしろい。一見するとオタク受けしそうなデモなのだが、味方がやられていると人質に八つ当たりしたり、後半追いつめられると急にあわてるボスの大将が笑えるぞ。

（神戸市　ナムコロガシ　19歳）

杉並区　夜月ありさ
←主人公の正体。一番の謎だよねえ？

㊙Vol.12のNEW SOFT STREETを見ると、『グラディウス』と『サラマンダ』が発売されるそうなので、すごーく嬉しかった。

（東京都　葉木隆一　16歳）

▶お詫びと訂正。前号のニューソフトタイトル下の文章に「宇宙一だぞ」とありますが、「宇宙二になっちゃったよ～ん（泣）」に訂正させていただきます。

㊙レコード世代じゃない僕がこお言うのもアレですけど、ＣＤに移行した今の世の中で、ホントにＣＤはいろんな分野で活躍しだしたと思う。音楽だけではなく、ゲームにもふんだんに大容量を生かした物が出始めてきだした。価格にしても、システムにしても、メーカーさんはユーザー中心に考えてくださってると思うので(多分)、期待したいと思いますっ!!　どきどき。
ＰＳ．元宮さん、こんな意見が欲しかったんですよねっ？　ねっ！

（愛媛県　ＣＡＲ－Ⅱ　17歳）

▶うん。Vol.11で読者様を私めが叱りつけましたが、それから来る来る「ＣＤ－ＲＯＭ」についてのハガキが。あなた達ね──。

㊙よく「〇〇の移植をして下さい」とか、「××シリーズをひとまとめにリメイクしてＣＤ－ＲＯＭで出して」など

FREE TALK

フリートークとメーカーズスクランブルがＲＥＭＩＸ。読者ハガキは元宮、メーカーＦＡＸは岸本が担当しますのだ。

「ゼルダ」CMにシビれる日々

㊙『ゼルダの伝説』のＴＶスポットを観て、「ＣＭのパワッーってスゴいな──」と改めて感じてしまいました。「でるでるでるでる、ついにでる──」ですもん。
うちのクラスでは、あのインパクトの強さに、購入を決心した人が、けっこういるみたいです。本当にカッコイイよな──。あのダンス。

（秋田県　三浦薫　15歳）

㊙任天堂のＣＭって、すごくセンスいい、と思う。おそらく、ＣＭに一番大切な、「その商品を憶えてもらう」という点では、他のあらゆるメーカーを上まわる。
いや、任天堂のものを超えるＣＭをつくれるような一般企業も、数えるほどしかないのでは？

（札幌市　滝沢靖典　22歳）

㊙先月号の「ゼルダの特集」、とっても良かった。当然、期待はしていたけど、本当に面白そう。
でも、主人公が「リンク」でないのなら、どーしてＣＭで、「リンク～～～」って言ってるのでしょうか？

（新潟県　後藤桃代　25歳）

誌面刷新について、意見あり

㊙誌面をもっと充実させるために、僕も真剣にアイデアをねったので聞いてください。創刊号から思っていたのですが、「HOT GAME REVIEW」と「TVゲームブロードウェイ」を1つにまとめる、というものです。レビューする人の好み、考え方、経験によって、ゲームに対する感想も変わるはず。ですから、例えば「初心者タイプの女の子」「中年」「ゲーム通」という様々な人々にレビューさせるべきです。さらに総評点の悪いソフトには「このゲームを楽しく遊べるようにする方法」というのを付け加えておくと良いかもしれません。

（愛知県　豊橋海底商店街'91）

▶これまで続けてきたレビューの限界に挑戦！　ということで、今回の「スーパースクランブル」が誕生したのです。
どのような感想をもたれましたか？　御意見お待ちしています。
さて、このコーナーでは、毎回テーマを設定して、ビシッとものを申す、的な手紙を募集するのです。
次のテーマは「91年のゲーム業界」。よろしく。送って。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5HIPPN SUPER／フリートークREMIX係まで。アンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

という声が多いようですが、メーカーの方々はそれに対し「希望が多ければ考えてみます」といったリアクションをする。そこでＨＩＰＰＯＮ誌上で署名運動のような形で、アンケートをし、メーカーさんに頼んでくれれば良いと思う。

（山形県　レプリカの街から）

▶フリートーク読者編は、ここでおしまい。来月は「ファンタジーノベルコンテスト」の発表があります。どうなることやら？

MAKER'S FREE TALK

★今月のお題目……年末商戦奮戦記

♥現在、『ノスタルジア1907』の制作の最終段階に入っています。実は札幌の某所と共同開発を行なっているのですが、一人札幌へ行ったきり帰ってこれません。はやくも、初雪が降ったそうです。ノスタルジアの運命はいかに、札幌へ行ったきりのＯ氏の結婚生活はいかに！　助けられるのは、あなたです。『ノスタルジア1907』宜しくお願いします。

（タケル・堀田）

▶生まれてこのかた、東京より北に行ったことのない私には雪国の辛さが分からない。冬の北海道は、バナナで釘が打てるらしいですね。たまに流氷にのって白クマが現われるっていうのは本当ですか？

♥年末商戦でどれくらい忙しいのかって？　そりゃあんた、もう忙しい、忙しい。去年の年末も一人で過ごした私にとっては、今年もその可能性は大。会社の帰りには、〇〇学園の校門前でナンパ、休みの日には渋谷でナンパ、しかしこの調子では今年も一人だ。えっ!?　仕事の話？　できる男は残業はしないんだ!!（休日出勤はするけど）

（フェイス・中村㊎）

♥ウチは玩具もやってますから、クリスマスはかせぎ時です。忙しいなどと言ってられません。それが当たり前です。まったく、クリスマスだというのに、百貨店の売場応援で、アルバイトの女子大生をナンパしたり、女子店員と仲良くなったりで大変です。

（Ｔ社員・独身27歳）

▶忙しい、忙しいと言っても実態はこんなもんだったりして……と思ってたところ……

♥私は忙しいのです。本当に忙しいのです。やっと８耐も終わり、息つくひまもなくショーの連チャン！　それがおさまりかけたところに来る「年末」。先をいく仕事内容、そして飲み会・飲み会・飲み会……。年が明けると年末から続く仕事と新しい仕事の山。春には、またもやショー！　そして夏休み向けと８耐に向け、その修羅場が続くのです。そうです！　１年中私は忙しいのです!!　フッと机の上を見ると、『HIPPON SUPER！』からのＦＡＸが……。

（アイレム・高津）

▶ひえー、ごめんなさい、ごめんなさい……。悪気はなかったんだよー。

♥某バトルコマンダー開発担当者は、度重なるバグや他作業などで最高週３回の京都日帰り出張（内深夜１回）を強行!!　更に昼夜を問わないデバッグ作業などで不眠不休の日々を送っていました。そして遂にゲームがマスターＵＰした時！　既に彼は次の担当アイテム、ラストファイター地獄に向かって突き進んでいました。

（バンプレスト・山田）

▶突き進んだ先に苦痛を超越して、ほのかな快感が……感じられるようになったらアナタも立派な「女王様のしもべ」です、はい。

♥上司の「載ってないぞー」のプレッシャーにもめげず、ミカン箱かかえて編集部にお邪魔いたします。載せてくれなくっちゃいやだわ。という事でよろしく。

（サミー・㊩）

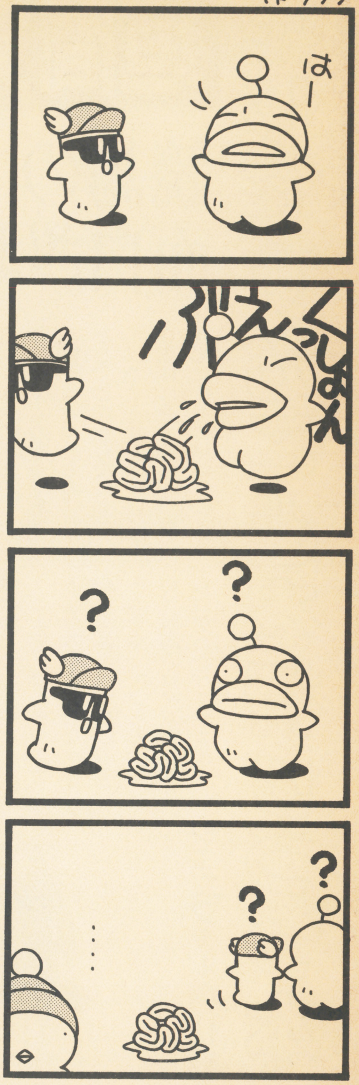
▶とゆーわけで、リニューアルされた『フリートークＲＥＭＩＸ』メーカー編、このへんでおしまいです。ここ数ヵ月いろいろ試行錯誤した結果こういう形になったわけですが、どうでしたか？　ご意見、ご感想よろしくお願いしますね。それじゃ、また来月。

今月の人
12月のカリスマ
メサイヤ・松田明生氏

ふっふっふっ、これを読んでいるあなたは厚く垂れ籠めた冬空の元で期末試験の結果に一喜一憂し新たなる年に向かってこれまた新たなる決意の三つ四つなどブチかましておるのではないかね？　誘惑の多い世の中になったものだね、近年益々。

作物を得んがために森林を焼き払い酸素を減らしてゆく熱帯地方と、富の追求が娯楽を飽和させ駆逐してゆくゲーム業界の社会経済学的文化人類学的アナロジーについて、いずれ君達と議論を闘わせてみたいものだね、ふっふっふっ。………だめか？　そうか……。

へぞれけ
作うっち



メーカー なぜ？ なに？ 質問箱

Q．アテナのＦＣソフト『絵描衛門』は、どうして〝デザエモン〟なんて変わった名前になったんですか？〝どざえもん〟と何か関係あるんでしょうか？　教えて下さい。

（神奈川県・風間速人）

A．デザイナーを目指す
ザんしんなアイデアを持つ人を
エんじょするという
モくてきで作った
ンーと思わずうなる様なソフト
と言うことで開発したので〝デザエモン〟です（……ウソ）。

名前の由来ですか。ではここで読者に挑戦。〝デザエモン〟の名前の由来を当てて下さい。正解者の中から１名に『絵描衛門』のソフトを差し上げましょう。

なお、〝どざえもん〟とは、スーパーファミコン版〝デザエモン〟の仮のタイトルです（……ウソ）。

（アテナ広報・八木）

名前の由来はウソだが、由来当てクイズは本当だぞ。希望者は、自分の予想を書いて、ＨＩＰＰＯＮ編集部「デザエモン由来あてクイズ」係まで送っておくれ。質問箱へのお便りもよろしく！

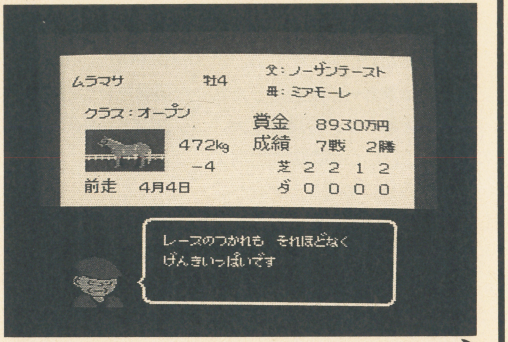
シャレですむことを祈りつつ本日創刊!!

ゲームを通じて垣間見る大人の世界

月刊おやじランド

12月4日(水)発売

競馬の面白さは馬券購入のみにあらず



「ゲームのなかで馬主になる」。なるほど、これはコロンブスの卵である。従来の競馬ソフトといえば、レースの予想をしたり、ゲームのなかで馬券を買うといったもの。しかし、これならなにもゲームでする必要はない。日曜日に近くの場外馬券売場にでも行けば、ことたりるのだから。

が、これが馬主となると話がちがう。馬を買うだけで安くてン百万、経費などを考えるとン千万になってしまうのだから一介のサラリーマンにはとても手が出ない。それがこのゲームだと¥6800ポッキリで馬主になれてしまうのだ。しかもやってみると、馬主とはこんなに大変かつ面白いものだったのか、というのがわかる。持ち馬がなかなか勝ち上がらなかったり、ここ一番の時に故障してしまったりなど、苦労も多い分、特別レースや重賞を勝った時の感慨はひとしおなのだ。

今まで、競馬をバクチとしかみたことのなかったお父さん。ぜひこのゲームをやってごらんなさい。競馬のロマンというものがわかってきますよ」

ご存じですかこの1本

ダービースタリオン

競馬といってレースの予想と馬券の購入しか思いつかないようではアナタはもう時代おくれ。若者の間では、気に入った馬を1頭決めて、馬主になった気分で楽しむ「ペーパーオーナー」なる遊びが大ブームなのだ。こういった馬主の架空体験をゲームの中で味わえるのが、この『ダービースタリオン』である。

光栄おやじのウッシッシ対談

お風呂屋さん店主A　おや、これはお久しぶり。

銀行支店長B　おやおや、これは本当に。いかがですか、景気は。

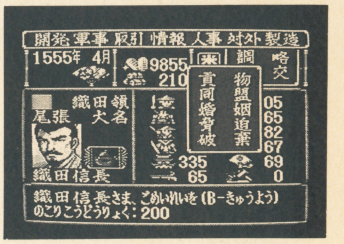
A　いやあ、バブルの崩壊やらですっかり客足が遠のいちゃってねぇ。やはり泡がはじけると風呂屋はだめですなあ(笑)。

B　ほう、そうですか。私は前任者が不正融資でお縄になったおかげで昇格したクチなんですが。ところで最近『信長』はどうですか。

A　いやあ、『信長』はこの前、斎藤でクリアしましたんで、最近はもっぱら『三国志』ですわ。

B　そうですか。しかし光栄のゲームはいいですな。男のロマンがあるし〝新人類〟みたいな部下もいませんしねえ。

A　この年で目のでっかい金髪女の出るようなゲームはできませんからねえ。やはり日本男児たるもの光栄ですな。ワハハ。



今夜の特選嬢

ジェニファー嬢(18歳) 大塚レディファントム

T163、B84、W58、H86、O型、いて座

きれいどころが多いことで有名な大塚・テレネット通り。今夜はそのなかでも、新装開店したばかりの『レディファントム』にチン入してみたでやんす。お相手してくれたのはなんとまだ18歳のジェニファーちゃん。

「ハーイ、ジェニファーでーす。まずはうちのシステムについて説明するわね。うちは他所とちがってフリーシークエンスシステムを使っているから待ち時間がほとんどないのよ。おまけに射界照準線処理だからとってもリ・ア・ル♡　うちで遊んだら他のお店じゃもう遊べなくなっちゃうんだから。女のコは私を含めて5人。み～んな10代よ♡」

喜びいさんでさっそくプレイ、と思いきや「ダメ、続きはゲームのなかでね」。ガックン。

雀鬼岸本のオレならこう打つ

図Ⓐは『田村光昭の麻雀ゼミナール』(FC)においての田村氏の手牌。東一局起家で好配牌に恵まれ、八万、一万と引き込んで三巡目で早くもこの形となった。田村氏はここから西をポンして打一万。12巡目に中が出てホンイツ一通ドラ1の親満の和了となるのだが、この早仕掛け、ちょっといただけない。ツモの流れは万子なのだから、まだまだ動く必要はないのだ。ここは面前でじっくりと手を進めてみよう。案の定、万子をバシバシ引いて10巡目には図Ⓑのテンパイ。すぐに三万が出て、見事親倍満である。

ゲースポ

ストII 春麗ヘアっと気合丸出し

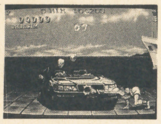
『ストリートファイターII』のSFCでの発売が報道されてから2ヵ月。「待ちきれん」とばかりに猛特訓をはじめた者達がいるという情報を得て本誌が独占スクープした！

凄絶!!猛特訓始まる

春麗のヘア！ というかけ声と共にストリートファイターIIの特訓が始まった。対戦を始めたのは外国人選手〝ガイル〟氏と〝ブランカ〟氏の2人。「今回の来日の目的は一体なんですか？」という質問に対して、自称〝ガイル〟氏は、「リめンブァーパールハーぶァー」と不慣れな英語で答え、〝ブランカ〟氏は、「ウォウォッオォ」と意味不明。発売するということだけが発表されて、先がまだ見えてこないSFC版ストII。どうやら発売まで、この熱い闘いは続きそうだ。

気になるSFC版は？

さて実際の制作状況はどうなのか。カプコンのすでにおなじみ人見さんのコメントを得た。



「現段階での決定事項は何もなし。業務用の完全な移植を目指すために全力を尽くしています。」…

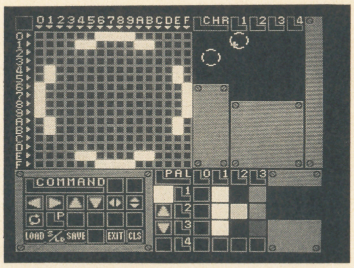
絵描衛門道場

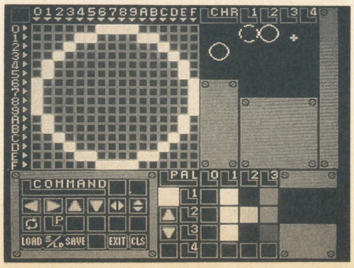
●道場主のあいさつ

うおっほん、んん、んっぐっ、かーっぺっ！ 私がこの絵描衛門道場の道場主、作山八芳斎である。うっおっほん。今日から始まるこの道場は、ファミコンゲーム「絵描衛門」を、隅から隅まで、ずずずうぃっと使いこなすのを目的としておる。これを読んでいる練習生の諸君、私の言うことをよく聞いておれば、必ず道は開かれるぞ。また、この道場では「道場破り」も随時募集しておるので、そなたの力作をビデオに録画してどしどし道場に送るがよい！ ぺっ。

●(特訓その一)丸を描く

丸とは、すなわち森羅万象のあらわれなり。これ極めれば、全てのものに使えん。と、いうことでじゃ。まずはじめは、ドットで丸を描いてみようかの。下の2つの写真を見るがよい。まず、16×16の中で描くには、縦横7、8の座標の所を中心にドットを4つまず打つのじゃ、これが基本じゃぞ。



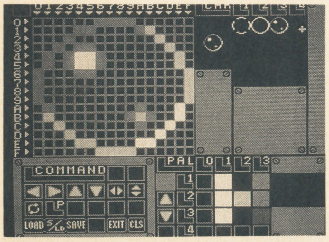


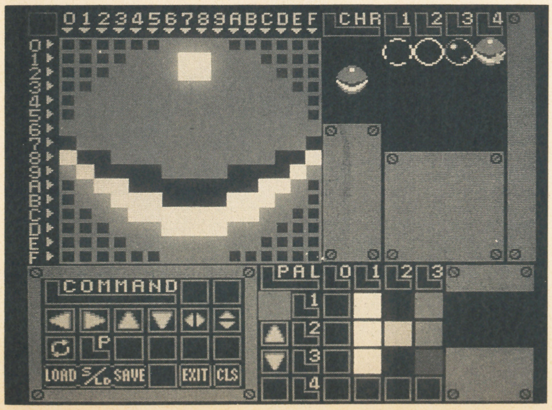
↑4、2、1、とドットを打てば、ほれできたぞ

●応用する

それでは丸に色をつけてみようかの。横の写真はレンズのようになったが、下はパチンコ玉のようになっておる。レンズの方は、まあ光の当たる場所を考えれば簡単じゃが、下の方は、ちと難しいぞ。よーく見て参考にするがよい。ポイントとしては、中央のシャドーのかけかたじゃろう。次号は、キャラの作り方じゃ。

↓これを応用すればキャラ、背景にも使える丸じゃ





↑どうじゃ、テカテカに見えるじゃろ？ 何？ ワシの頭はこんなにゃ光っとりゃせんぞ！ ブンスカ！ キャラクターにせよ背景にせよ何にでも使えるの

鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第13回

やっぱスポーツはいいぞ。うん。

鈴木・まだささってる・みそ

観葉植物『ベンジャミン』通称ベンちゃん、の葉がポロポロ落ちる季節がやってきた。

ひとり寝の布団の中で、丸まってヒザをかかえている姿は自分でも情けなく、夜中に彼女を起こして呼び出したりしたくなる季節であります。

冬はアウトドアスポーツをやるには寒すぎて、スキーがすべれないボクにとっては、モスクワに行ったインド人のように、ストレスがたまる一方である。

テニスはやる。テニスは年中できるスポーツというイメージが定着しているので、もうやりまくっても変でない。

草野球を冬やるとちょっと変だ。

寒中水泳を見るような、なんか見てるだけで寒くなってしまう、みょうな異和感がある。

ボクは特に寒がりなので、外野で守ってる自分の姿を想像しただけでふるえてくる。

実はまだボクらの草野球リーグは公式戦が残っているのだ。

週末やたら雨が降ったおかげで、今年のムーンリーグは試合が消化しきれていない。ちなみに今年ボクらのチーム（ポピンズ）は1勝しかあげていないというていたらくだ。

とても野球のスコアとは思えない26対0というアメフトのような負け方もしてしまった。でも、この時はノーヒットノーラン寸前で1本のヒットが出て、試合に勝ったかのよーなお祭りさわぎになった楽しいゲームであった。

スポーツのいい所は、年をくった大人が友だちになれる所であるとボクは思う。小学生の頃は、誰とでもすぐ友だちになってしまう。最初は知らない顔に警戒しているが、いっしょに遊びだして1時間もすると、仲よしになるし、3日も遊べば親友になった。東京からおばあちゃんの田舎に夏休みの間、1週間くらい来てる子供とも、すぐ友だちになったものだ。

ところがだんだん年を取ると、これがムズかしくなってくる。高校生くらいになると、なぐりあってからでないと心か通じなくなったりするし、大学生になると、どこかで距離をおき始める。ひとりふたりしか仲のいい友人というのはいなくなってしまうのである。

時間もやたらかかる。何度も飲みに行ったり、夜中にそいつの家にとまったりする行程が必要になる。

ところが野球で同じチームにいると、ものすごいスピードで友だちになるのだ。わずか1試合、特に1点を争う好ゲームになるほど、味方同士の結束は強くなる。

職業も学歴も年も、みんなふっとんで、ガキの頃のように、裸で友だちになるのである。

最近、よく行く吉祥寺の飲み屋がある。前から常連同士仲が良かったが、それは、職業とか、年令とか、いろんなファクターをふまえた所の友人であって、距離を持った大人のつきあいだった。

夏ぐらいから、ボクがみんなをテニスに引っぱり込んだ。

一度やるとテニスは麻薬のようにハマっていく。だんだん人数も増えて、伊豆に合宿に行ったりするようになった。

週1回、コートで顔を合わすようになったら確実に何かが変わっていった。

飲み屋で話す内容に、グッとプライベートな話が増えて、みんな兄弟か姉妹のような感じになったのだ。

会社員とOLのカップルが、週何回しているか、とか、ライターの夫婦がどんな体位でしているか、寺島さんは痔なんだよ。彼は皮がまだ…etc、「そこまで言うかー!?」というような会話がずぽずぽ飛びまくる、下ネタバトルロイヤルと化してしまったのだった（これはボクのキャラクターのせいと言われている）。

ともかく、スポーツは、人の間の垣根を超えさせる力を持っているのである。

スポーツの持つ緊張感、達成感、勝った時の快感、そんな感動のつめ合わせが人を結びつかせるのかもしれない。

テレビゲームはどうか。

どーも、テレビゲームと友情というのは遠い感じがする。

指先だけで体を動かさないところに原因がありそうである。スポーツと比べると『爽快感』がスッポリぬけている。

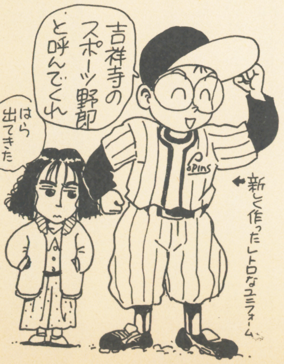
対戦ゲームが一番面白いが、それでも心の底にドロドロした澱のようなものが沈澱していく気がする。

未来ならばヴァーチャルリアリティなコミュニケーションで友情が生まれる可能性はあると思う。

大人になってしまってからでも親友ができるようなTVゲーム。そういうのがあればいいなあ。

でも、そういうゲームはパソコンでしかできないんだよね。

あーあ……。



怪物博物館・地獄の住人編

●第52回●閻魔さま by北枕獲

慈悲深き地獄の裁判官

聖書から離れて……か。さて、どうしようか。悪魔、魔神、邪神……。ネタになるよーな資料は、それなりに増えたけどね。どーも、建部さんの「神話世界の旅人たち」とダブっちゃうんだよな。よっぽどクトウールに転ぼかなとも思ったんだけど、最近みょーにはやってるしなあ。

それにしても、巨人の新しいペットマークは情けないね。どーでもいーか。

さて、どうしようかねえ。いっそのこと、仏様の話でもしようか。如来と菩薩の違いとかさ。いやいや、地獄の住人って言えば、閻魔さんとか、奪衣婆&懸衣翁、牛頭馬頭あたりだね。よし、そーしよ。地獄の住人・仏教編だ。

閻魔さまってゆーと、地獄の裁判官で、生前の行いによって亡者を裁くってことぐらい知ってるよね。ウソをつくと舌を抜かれるなんて話も有名だよね。この閻魔さまの出身だけど、インドのリグベーダに出て来る死界の王者ヤマ(Yama)なんだよね。彼は太陽神ウィヴァスヴァッド(Vivasvat)の子で、ヤミー(Yami)ってゆー双子の妹がいるんだ。彼は最初の完全な人間だったんだ。それゆえに最初の死者でもあったんだね。この〝最初の死者〟であることが強調され、死界の王になったんだ。

さらに、当時の来世観は、地上で長寿を保った後、最高天にあるヤマの楽園に到達し、祖霊と共に幸せに暮らすってものだった。つまり、最初は地獄の王じゃなかったんだよね。

後の来世観の変化にともなって、ヤマの楽園は地下に移り、彼は死の神、悪業の懲罰者になっていったんだ。その後、ヤマは中国に渡り閻魔羅闍、閻魔大王に変化したんだ。

閻魔さまってゆーと、恐いってイメージがあるんじゃないかな。だけどね、実は閻魔さまって情け深いんだよ。亡者は死後35日目に裁かれるんだけど、これは閻魔さまが人々の罪を許しても、その頃には魂が戻る肉体もなくなってしまっているからなんだ。つまり、それだけ閻魔さまは罪を許されることが多いってことだ。だから、閻魔さまの本地(簡単に言えば正体のことね)は地蔵菩薩なんだ。

また閻魔さまは、仏教の守護者の十二天に含まれることもある。その場合、南の守護者になるのね。一応、他の十二天をあげとくね。東に帝釈天、南東に火天、南西に羅刹天、西に水天、北西に風天、北に毘沙門天、北東に伊舎那天、上に梵天、下に地天、昼に日天、夜に月天、と。天部については、そのうちやるつもりなんで、お楽しみに。

じゃ最後に〝うんちく〟を少し。閻魔さまが住んでいる所は、閻浮提南方下界とゆーのだよ。閻魔さまの持ってるアイテムは人頭杖(太山府君王、黒暗天女、二人の首がついた杖。ウソ発見機だ)に浄玻璃の鏡(生前の行いを映すのだ)、それから業の秤(罪をはかるんだ)ってとこか。

次回は奪衣婆…かね。じゃ、また。

電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第68回●「人形の家」by長谷川並一(ホラーコラムニスト)

家族と人形をお取り替え

居間にはいってくるなり、志保は息を呑んで立ちつくした。驚きに大きく目を見開いている。テーブルの上に、家が乗っているのだ。

「びっくりしたろう。これはね、ドールハウスっていうんだよ」父の博司が笑った。「ビクトリア朝時代に造られたものらしいんだが、英国のお嬢さまは毎日これで遊んでいたんだろうね」

高さは六〇センチほどもあろうか、実物さながらに、重厚な英国の屋敷が細部にいたるまで精巧に再現されている。吸い寄せられるかのように、志保はゆっくりと近づいた。

博司が正面の壁をとりはずすと、三階建ての屋敷の内部が現われた。「屋根もはずせるし、それぞれの階だって別別にできるんだよ。ほら」玄関ホール、居間、書斎、キッチン、客間、寝室、子供部屋、浴室、どれもアンティークな調度類に飾りたてられている。

「カーテンや壁紙、それにティーカップやスプーンのひとつひとつまで、本物と同じ材料を使ってあるのよ」母の知恵が娘の肩をそっと抱いた。「我が家のひとり娘が私立中学に無事受かったことだし、お祝いにって、パパがどこかの骨董屋さんで買ってきたの」

「すっごーい!」いきなり志保が博司に飛びついた。「パパあ、ありがと! 一生の宝ものにするからねっ」それから振り向いて、「ねえ、どんな家族が住んでるのかな」ドールハウスをのぞきこむ。手のひらにおさまるほどの、陶器でできた人形が三体あった。

「あ、おとうさんは、パイプくわえて書斎で本読んでる。おかあさんは、キッチンでお料理の真っ最中。女の子ったら、子供部屋で縫いぐるみさんと遊んでる。あたしと同じぐらいね」つられて、博司と知恵も身をかがめた。

へんだな。イギリス人にしちゃ、顔が妙に日本人ぽい。一瞬、そんな想いが博司の脳裏をかすめた。あとから、日本製の人形ととり替えたんだろうか。

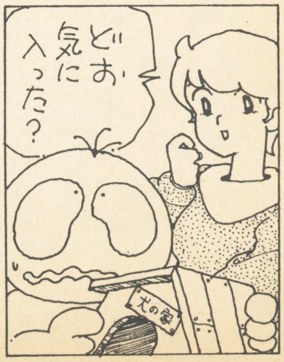
「あーあ、あたしもこんなおうちで暮らしてみたいなあ。ね、おかあさんもそう思うでしょ?」「ほんと」そのとき、時計が午前0時を打った。

「お、もうこんな時間か」博司がドールハウスをかたづけはじめる。「我が家のお嬢さまも、そろそろおやすみになるお時間……」ふいに静寂が降りた。

翌朝――「いってきまーす!」由美は元気に自宅を飛びだした。あやうく、通りかかった親子連れの三人と鉢合わせしそうになった。お隣りの志保は、まだ出てきてぃない。「寝坊してんな、志保のやつ」

ドア・チャイムを押しながら、由美は振り返った。さっきの親子連れが角を曲がるところだ。「あのひとたち、なんて歩きかたしてるの。おっかしーの」父親らしい男の横顔が見えた。パイプをくわえて、つるつるしてて。

「う、気色わりぃ」向きなおって、由美はドアノブに手をかけた。あいている。「おはよーございまーす」志保の家のなかは、がらんとしていた。



第25回

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「石化獣フンババ」篇

by健部伸明

永遠の旅の終わりにひとはなにを見つけるのか

さて、今回は英雄ギルガメッシュの話のつづきである。彼は親友であるエンキドウと出会い、真の自分の役割を知った。では前回同様、王自身の口から物語の真相を語ってもらうことにしよう。

わが名はギルガメッシュ。城塞都市ウルクの王。わたしはエンキドウの手をとってわが城に連れ帰った。森の男は徐々に言葉や作法を覚え、獣からひとへと変わっていった。

わたしも、いままでとは違うことを考えるようになった。エンキドウがいれば、この国をキシュから独立させることができるかもしれない。

長老たちは反対した。独立はけっこうだが、また無益な血が流されるのはごめんだというのだ。だからわたしは若者を率い、エンキドウとともにキシュへ向かった。キシュの軍勢は強く、われわれは苦戦した。そのとき、エンキドウはひとりで走り出した。キシュの城門を打ち破り、なみいる敵を蹴散らして、アッガのもとへと走り出した。

「みなのもの、エンキドウに続け!」

心臓が高鳴った。わたしは城壁を駆け上がり、キシュの街を見下ろした。

エンキドウは笑った。キシュの王アッガの首根っこを押さえ、あたりに向けて語った。

「見よ、城壁の上のあの男こそ、われらの主だ。獅子の顔、牡牛の目、瑠璃のひげをそなえた王、ギルガメッシュだ」

こうしてわれらは独立を勝ち取った。すべてはエンキドウのおかげだ。

だが……次なる《杉の木を切り倒す旅》で、わたしはすべてを失った。わたしの命を支える友エンキドウを失ったのだ。

アッガからの独立を勝ち取ったあのとき、わたしにはできないことなどないように思えた。エンキドウさえそばにいれば、どんなことでもできると思った。

だからわたしは、フンババを倒す闘いに出かけようと決心したのだ。《生命の樹》を守る、げにも恐しげな生き物を。その目はひとつで、見るものを石に変えた。その口は死で、紅蓮の息を吐き出した。人々に恐れというものを与えるために、天なる神エンリルが、フンババを森に置いたのだ。

だがフンババを倒せば、人間はもはや神を恐れなくてよい。

長老たちはまたもや反対した。そして今度ばかりはエンキドウも。

だがわたしの決意はかたく、だれもとめることができなかった。

「エンキドウ、おまえほどの男が死を恐れるのか。ならばわたしが先に立とう。もしわたしが闘いで死神の腭につかまろうとも、それはそれでわたしは名をあげる。『ギルガメッシュはあのフンババと戦って死んだのだ』とな。死より恐れるべきものは、自分の心の中の弱さだ。そうではないか、エンキドウ」

しまいにはエンキドウも折れ、われわれは死出の旅へと向かうこととなった。まさしく暗き道を行く旅だった。7つの難関を乗り越え、恐怖と獣とをはらいのけながら、われわれは天を突く杉の樹のもとまでやってきた。

わたしは手に大斧を取り、力のかぎり杉の木にたたきつけた。森じゅうに音が響き渡り、こだました。同時に身をふるわせるようなおたけびがあがった。

「わが森の気を乱すものはだれだ。天なるエンリルに授かった杉を切ろうとするものはだれだ。死をも神をも恐れぬものはだれだ」

巨大な牡牛の影があらわれた。口から放たれる障気が、われらの目を襲い、涙がとめどなく流れて視界が歪んだ。

エンキドウがささやいた。

「今こそ風のつかさ、太陽神たるシャマシュに祈りを。かつてエンリルと天の覇権を争って敗れた、シャマシュに祈りを」

わたしはその言葉を払おうとした。だがフンババの死をもたらす一つ目が、われらの前に開かれようとしていた。このままでは、戦わずして死を覚悟しなければならない。わたしは叫んだ。

「風の主シャマシュよ、わが名はウルクの獅子ギルガメッシュ。わが祈りに応えて八つの風を送りたまえ」

とたんに八方から八つの風が、フンババの目に向かって吹きこんだ。フンババは思わずその死の目を閉じ、苦しみはじめた。そして天から、あの声がした。

「恐れるな英雄たちよ、進むのだ!」

わたしはエンキドウとともに駆け出した。斧を手に、剣を手に。われわれは力のかぎりにフンババをうちのめした。恐れの源は取り払われた。われわれはもう、何も恐れなくてよいのだ。

だが、それはただの幻想であった。そのときのわたしには、そのことがわからなかったのだ。神々の考えは深遠にして無慈悲。われわれとて、神々のたなごころで踊る人形にすぎなかったのだ。

フンババ狩りから凱旋してすぐに、エンキドウが病にたおれた。わたしには何もしてやれなかった。あれほどの男が、命乞いをして叫んだ。わたしを呪い、彼を人間にしてくれた巫女を呪い、すべてを呪った。

だが死の間際、彼はわたしに許しをこうた。そして最後の息を吐いた。もう心臓は鼓動をやめていた。わたしは死骸にすがりついた。それは日に日に面影をなくしていき、ついには腐り果てた。

エンキドウが死神につかまったのは、わたしのせいなのだ。それには、わたしの最後の旅を語らなくてはならない。

次回はギルガメッシュの完結篇です。

イラスト/田中 光

SUPER FAMICOM

GAME BOY

TV GAME BROAD-WAY *Special*

FAMICOM

MEGA DRIVE

PC ENGINE

76 スーパーファコン 79
80 ファミコン 83
84 PCエンジン 87
88 メガドライブ&ゲームギア 91
92 ゲームボーイ 94

スーパースクランブル
Super Scramble
72 → 75

ゲーム業界の常だけど、毎年毎年、年末は新作ソフトの雨あられ。例年通り今月は出るも出たり94タイトルのソフトが発売。これだけあると、なかなか壮観。クロスレビュー〜スーパースクランブルも入って、特別仕様ブロードウェイ、とくと御覧あれ

年末ソフト

Super Scramble

どれにしようか困った時のC（クロス）・レヴュー

山のように発売される年末ソフト。どれを買おうか悩んでも悩みきれない数だ。そこで、今回HIPPONのTVゲームブロードウェイ担当ライターを中心に、注目ソフトクロスレヴューを敢行を試みた。

手塚一郎：ブロードウェイのファミコン部門担当。年末発売のゼルダの単行本執筆のため、現在は眠れぬ日々が続く。

石埜ミチホ：ブロードウェイのスーパーファミコン部門担当。今月号の『ゼルダの伝説』特集の執筆も担当。

鈴木一弘：ブロードウェイのゲームボーイ部門担当。シメ切り間際にカゼをこじらせ、大わらわ。だけど、ふだんはレビューしない他ハードのソフトがプレイできるため、ハリキッている。

辻　猛：ブロードウェイのPCエンジン担当。のくせして最近はゼルダの伝説にハマッているらしい。お願いしますよ社長ぉ

成沢大輔：ブロードウェイのメガドライブ担当。新設コーナー「クラブ邪教の館」も担当となり、最近〝女神〟づいている。

北枕　獲：復活！　ブロードウェイのPCエンジン部門〝元〟担当。最近では『天外魔境II』の記事を一手に引き受けているが、多くのファンのアンコールにこたえてここに再び登場。

ゼルダの伝説〜神々のトライフォース〜

■スーパーファミコン■任天堂■発売中■¥8000（税込み）

ファミコンディスクシステム初期の名作「ゼルダの伝説」から数えてシリーズ3作目。ハイラルを舞台に展開するファンタジーアクションRPG。2作目より1作目に近い作り。

見るまでは何とも思わなかったんだが、任天堂に行って見せてもらったらその場でほしくなっちゃった。

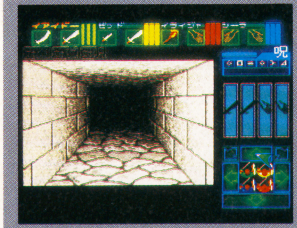
主人公と敵キャラの動き、音楽、物語ももちろん◎なんだけど、それ以上にびっくりしたのは細かい所。木を切ればゆらゆらと葉が落ちるなんてのは、あたり前のことなのにゲームで見るとやっぱり驚く。ニワトリをいじめれば、しかえしされるし。ほんっとにクリアしなくても楽しめちゃうゲームってあるんだね。イベントもやたら多いみたいだし、これ遊ばにゃソンよ。（作山）**10**

まず書いておかなければならないのは、このゲームが最高におもしろいということだ。同時に、'91年の最大の収穫とも言える。感動させられたのは、やはりメッセージの美しさ。字を送るタイミングが考えられており、プレイヤーの呼吸とゲームのそれが見事に一致する。あるいは文字における視覚効果と表現するべきか。豊富なアクションも楽しく、目的を追いかけなくても興味が持続するのも素晴らしい。敢えて文句をつけるとしたら、もっともっと長く遊びたかったという点ぐらいか（手塚）**9**

文句なしの出来映えです。さすが任天堂が総力を結集した自信作。ただし、ソフトでポップな印象のわりに、謎解き、アクションともにかなりハードですから、それなりの覚悟をして挑んでほしいものです。いろんなゲームをプレイし、ありきたりのゲームではもう満足しない、そんなゲーム・グルメのあなたも満足させるソフトですね。あわてて攻略なんかしないで、じっくりと少しづつ楽しんでください。……あー、それにしても、ハートのカケラがあと2個、どうしても見つならないよう。（石埜）**10**

ダンジョンマスター

■スーパーファミコン■ビクター音楽産業■12月20日発売■¥9800（税抜き）


3Dダンジョンタイプの迷宮RPG。パソコンでヒットした作品の移植版。リアルタイム性を重視した、このタイプでは独自のシステムを採用。ややとっつきにくいところがある。

ゲーム自体は、非常におもしろい。名前だけで大したことのなかった『ドラッケン』の後だけに警戒してしまう人もいるだろうけど、安心しなさい。これは、絶対におもしろい。ゲーム史に名を残す一作なのである。

問題は、処理速度の遅さ。これに尽きる。特にパソコン版を見たことのある人は言葉を失う。SFC版で『ダンマス』を初体験する人ですら違和感を感じるほどだ。そこを我慢する自信があるならば買ってほしい。RPGのもうひとつの形が体験できるはずだ。（手塚）**7**

マウスに慣れた、この身には、やっぱコントローラーはつろうおました。きゃぁ、またくらった！　どっちかってーと3Dってキライじゃないし、せこせこマッピングするのも楽しめる方なんだけどね。やっぱ、リアルタイムってのは、せわしなくていかんなぁ…。確かに緊張感はかなりのものだ。実際に迷宮にもぐったフンイキも、かなりリアルに味わえる。そーゆー意味では3Dモノの最高峰かもしれない。けどね、たかがゲームでぐったりと疲れたくはない。ちょっと重すぎるよ、ダンマスは（北枕）**5**

本格派という言葉がよく似合う3DタイプのRPGです。気にかけなければいけない要素が多く、また必ずしも親切とはいえない作りなので、上級者向けという感は否めませんが、やり込むだけの価値はあります。ただ、かなり遅いですね。またぞろSFCのパワーがどうの、という話になりそうですが、『オーガスタ』や『シム・シティー』に慣れてしまったユーザーにとって、我慢できないほどではないでしょう。WIZに慣れきった人も、もう一度3Dダンジョン独特の恐怖が味わえることと思います。**7**

レミングス

■スーパーファミコン■サン電子■12月18日発売■¥8500（税抜き）

「レミング」と呼ばれる小さなネズミの大群をゴールまで導く面クリアタイプのパズルゲーム。プレイヤーはレミングたちにコマンドで命令を与えて操作する。パソコン版からの移植。

アミガでこれをやった時、さすがガイジン、これは日本人では作れまい、と思った。そして、一般的な日本人には受けないんじゃないかとも思った。なにしろキャラ達が死んでいくんだからねえ。ホンマにキャラ達がかわいそうなんよ。これは最後までマヒしたりしませんでした。確かに、受ける要素がいっぱいつまっているんだけどね。話は変わってオープニングですが、どうしてCDTV版のように動かさなかったんでしょう。あれぐらいのオープニングでないと、わたしゃ納得しませんよ！（辻　猛）**9**

ミョーな味を持ってるよね、このゲームって。すんご〜く小っちゃなキャラが動きまわり、しかも自爆なんかもしちゃったりする。こういった光景を冷静に考えてみると、不気味以外の何ものでもない。しかし、ゲームをプレイしているうちに、それが快感へと変わっていくのだ。レミングたちを全員無事にハウスへ誘導したときなんて、もはや恍惚の境地ってヤツだ。頭をすごく使うけど、それと同じくらいのテクニック。つまり手先の器用さも要求される、てところがすごく気に入ったね。（鈴木）**8**

半年ぐらい前にアミガ版をプレイしたんだけど、移植そのものはオリジナルをしのぐレベルだ。正直なところ、こんなにキレイに仕上がるとは思っていなかった。となるとあとはゲーム内容なんだけど、こればっかりは人によって大きな差が出そう。チマチマ、セカセカしたゲームだけに、拒否反応も多く出そう。パズルゲームとのふれこみだが、そうじゃないような気もするし……。ただ、奥深いかと聞かれたら返答に困ってしまうのではあるが。個人的には応援したいゲームである。（成沢）**6**

サンダースピリッツ

■スーパーファミコン■東芝ＥＭＩ■12月27日発売■￥8600（税抜き）

メガドライブで発表され、アーケード版へと逆移植された「サンダーフォース」のさらなる移植版。横スクロールシューティング。オリジナルと比較しても移植度はかなり高い。

これまたよくできたシューティングですこと。あまり敵の量をださないようにしてあるので、処理速度の遅いＳＦＣでもそこそこの動きを見せている。キャラもなかなか美しいし。あれれ、よく見てみたらテクノソフトじゃないか。なんだ、早く言ってよ〜。東芝ＥＭＩがいきなしこんなのつくっちゃうわけないもんなあ。それにしても、いくらテクノソフトでもヤマ場での処理落ちは避けられなかった。まあとにかく、ＳＦＣでもこれぐらいはできる、というのがわかりましたよ。（辻　猛） **7**

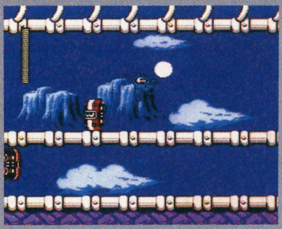
メガドライブからの移植というより、業務用からの移植である。もっともメガドライブと業務用の差はほとんどないのであるが。もともと細かいグラフィックだったため、少々見づらかったが、スーパーファミコンのグラフィックになると、さらに目がチカチカしてくる。スピードが速いだけに、あまり細かいのも考えものだ。ゲーム内容は、これ以上ない学習型で、やられつつ覚えていかないとどうにもならない。そこに我慢できるかだろう。私はもう遠慮させていただく。（成沢） **5**

敵キャラが大量に出現すると、かなり遅くなってしまう。これがスーパーファミコンの限界なのだろうか。遊んでいられないほどではないものの、メガドラ版を見ている人にしてみたら、やはり魅力に欠ける。まぁ、考え方によったらスローのかかるＳＦＣ版の方が遊びやすいとも言えるけど。この辺は好みの問題か。

ゲーム自体は完全に暗記型。最近アーケードでも幅をきかせているアレだ。あまりにも刹那的すぎて人に安心してススメられるものではない。ぼくもどちらかというと嫌いだし。（手塚） **6**

ロックマン４

■ファミコンROMカセット■カプコン■12月６日発売■￥7800（税抜き）



高難度でおなじみ『ロックマン』シリーズの４作目。８体のボスを倒してそれぞれから武器を得て、さらなる数ステージへと進むアクションゲーム。ラッシュ、スライディングのシステムは前作同様。

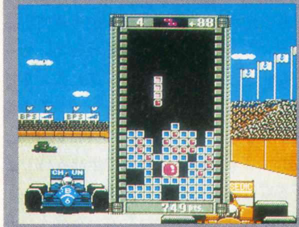
私はロックマンシリーズでは２がいちばん好きです。なぜなら、クリアできたから。ははは。だけど３はダメ。あれはちっとも気持ちよくなくて、クリアできるかどうか以前に遊ぶのをやめてしまいました。そこで４ですが、コイツは３のシステムを前提としながらも、バランス等を根本から調整し直したような印象で、なかなかに好感が持てます。敵キャラも前作ほどみっともないヤツがいないし、アクション好きなら押さえておいて間違いないでしょう。どこか古くさい絵柄も、私は好きです。（石埜） **7**

カプコンのアクションゲームといえば、この間『超魔界村』をプレイした。いやー、難しいけど、ついムキになってしまった。どうすればいいのか、わかっていながらやられてしまうのが悔しくてね。ついつい深みにハマりこんでしまう。無論あふれるアイデアがあるからこそなんだが、そろそろ限界に来ているようにも感じる。『超魔界村』と同一線上にあるこの『ロックマン４』をプレイしてしみじみと考えてしまった。悪くはないが、アイデアのベクトルが飽和してる気がしてならないのだ。（成沢） **6**

遊び手を選ぶゲーム、という印象が非常に強かった。とにかく難易度がハンパじゃないくらい高いのだ。まぁ、アクションが鬼のようにうまい人にとっては、ちょうど手頃な難易度なんだろうけどね。でも、アクションゲームの苦手なドヘタ君がプレイしたら、１時間くらいで投げだすかも。ただ、『ロックマン』シリーズは難易度の高い、辛口なゲームというのがウリになってるところもあるから、これはこれでいいんだと思う。ただ甘ったるいだけのアクションよりは、10倍も100倍もマシだよね。 **8**

テトリス2

■ファミコンROMカセット■BPS■12月13日発売■￥6500（税抜き）



大ブームを巻きおこしたパズルゲーム「テトリス」にモードアレンジ、追加などの改良を加えたアッパーバージョン。新モードは「ボンブリス」。「テトリス」自体はＦＣ版・業務用両方の操作が可。

こりゃ〜おもろいでェ〜ッ!! もう自信を持っておススメしちゃうね。友だちとふたりで遊ぶ対戦テトリス。腕が互角なら、猿のようにハマることは間違いないね。それに加えてボンブリス。新鮮な感覚でひと味違ったテトリスが楽しめるじゃん。とか思ってたら、それだけじゃない。ベスト３の記録がしっかり残るから、新記録にこだわるオレみたいなヤツは１Ｐでもハマっちゃう。これさえあれば１年持つ、とまではいかないけれど、あればあったで当分の間は飽きずに楽しめそうなゲームだ。（鈴木） **9**

あやしげで大仰な前宣伝の割には、堅実で地味なソフトが出てきましたが、テトリス本来の面白さはそのまんまみたいです。そして何より、２人プレイがついたのは全国ン千万のテトリスファンにとって朗報といえるでしょう。いまだにメガドラの『メガパネル』とか、『Dr.マリオ』の対戦で遊んでる私なんかにしても、町で見かけたら買おうかな、と思わせるくらいの魅力はあります。ただ、やっぱりあのあやしげなプロモーションは気に入らなかったけど。ま、それは関係ないか。（石埜） **7**

つまり、操作法がゲーセンと一緒になったんだよね。対戦もできるんだ。あ、そー。へぇ、ボンブリスねぇ。なるほど、ラインを作るだけじゃ、消えないんだ。ふーん。でもね、だからなんなんだ。ちょっと目先を変えたって、けっきょくはテトリスじゃないの。まぁね、確かにプレイしてる間は、それなり以上に夢中になるけどね。自腹をさこーとは思わない。落ちモノにはあきたぞ。どーしても対戦テトリスをやりたい方はどーぞ、としか言えない。やっぱ、１人でやるゲームじゃないよ、これ。（北枕） **6**

バトルトード

■ファミコンROMカセット■メサイヤ■12月13日発売■￥6500（税抜き）

アメリカＮＥＳがオリジナルのアメコミ風アクション。様々なタイプのステージで合成された格闘もの。主人公は直立歩行するカエル。２人同時プレイも可能。グラフィック、ＢＧＭがアメリカっぽい。

これはすごい。びっくりしました。うむむ、ファミコンあなどりがたし！ とにかくキャラの動きが新しい！ 攻撃や、進行の設定が今までにないものを使っている。よくよく聞いたら、これは海外で作られたものを移植したんだそうな。外国ソフトの波はファミコン界にまで及んでいたか！ と感じてしまいましたよ。必見どころは、キャラのスムーズな拡大、縮小、演出。誰もが考えはするが、実行するのが難しい事を簡単にやってのけているんですよねえ。あーあ、見習うところが多すぎるぜ！（辻　猛） **9**

これは思わぬ拾い物。なんて書くと失礼に当たるかもしれないが、タイトルはいかにもイロモノだけど、中身はしっかりしたアイデアに支えられた上質のアクションゲームだ。良い意味でも悪い意味でもアメリカのゲームには突飛なアイデアが織りこまれているが、これは良い方に作用した典型例だ。１面ずつ異なるゲーム性でありながら、操作の違和感はなく、スムースに進行する。決して大作ではないが、フツーのアクションに飽きた人、そして真のアクション好きはぜひプレイしてほしい。（成沢） **8**

初めて見ると、いかにもアメリカものらしいエグいグラフィックと、キャラクターの動きの妙な感覚で顔がくしゃくしゃになっちゃうんですが、やってみるとこれがかなり面白い。ひとつのゲームのひとつのキャラクターに、ここまで多彩な要素をぶちこんでいいものか、と首を傾げてしまいますが、なにしろ面白いから。これでいいんでしょう。しかし、アメリカで大ヒットしたそうだけど、私にはカルトなソフトとしか思えません。まあ、あれですね、映画の「バットマン」みたいなもんですか。（石埜） **7**

モンスターメーカー

■ファミコンROMカセット■ソフエル■12月20日発売■¥6800(税抜き)

カードゲームで好評の『モンスターメーカー』のＴＶゲーム版。魔法使用がカードによる。地形はカードによってかくされていて、カードをめくりながら進んで行く。

ゲームボーイ版の『モンスターメーカー』よりも格段に遊びやすくなっている上に、グラフィックもそれなりのレベルにある。元がカードゲームだけに、このファミコン版もあくまでカードにこだわっているが、短絡的にカードバトルにすることなく、アレンジも巧妙だ。

これでもう少し全体のゲームバランスが良ければよかったのだが……。特に戦闘時の与ダメージ量のばらつきが大きく納得いかない点が見うけられるのが残念。致命的ではないが、どうしても気になってしまうのだ。(成沢) 6

もとがカードゲームから出てきているので、システムもそれに合わせて、カード形式をとった異色のＲＰＧと言えるでしょう。そして、こういったシステムを導入するとたいていは失敗に終わるのに、このソフトは見事に自分の世界を作り上げる事に役立たせています。そっかー、ダンジョンもこういったカードめくりみたいなもんだよなー。うーん、初心に帰ればってやつですねえ。キャラも、モンスターメーカーのウリ作家、九月姫の感じをうまく出してるし。ＦＣもがんばってるんだなあ。(辻　猛) 7

ゲームボーイ版が気に入っていただけに、ファミコンに移植されるのが心配だったが、なかなかうまくまとめてある。グラフィックの美しさとか、スケールの巨大さを追うよりも、このゲームのように少々奇をてらった変化をつけることでＲＰＧも生き返る。要は発想のモンダイみたいだけど。

正統派のＲＰＧに食傷気味だった僕にしてみれば、飲み過ぎ食い過ぎのあとの一服の清涼済といった印象。油っこいモノばかりじゃ、体をこわしますからなぁ。(内田) 7

スーパー桃太郎電鉄II

■PCエンジンHu-CARD■ハドソン■12月20日発売■¥6800(税抜き)

もうおなじみの桃太郎電鉄シリーズ。鉄道やフェリー等を使い、名産品の工場やホテルを買い増資してゆく。目的地へ一番に到着するとボーナスがもらえ、最終的に一番金持ちになった人が勝ち。

ハデなグラフィック、ハデなイベント。こんな楽しそうなゲームで、お正月にワイワイ、ガヤガヤ遊べるなんて、今の子どもは本当にうらやましいぜ。ヘッ。おっといけねェ。脱線しちまった。とにかくまぁ、そういったゲームですよ、これは。ひとりで遊んでもおもしろいだろうけど、みんなが浮かれまくってるときに大勢で遊ぶともっとおもしろいんだな。前作とはメッセージやイベント内容が変更になり、さらにパワーアップしてるので、すでに前作を持っている人でも満足できるんじゃないかな。(鈴木) 8

よくある億万長者スゴロク的なボードゲームですね。３人以上で遊ぶと、盛り上がること請け合いです。でも、個人的には結構不満があるんです。他のメディアでも出てますから、今さらこんなこと言うのもなんなんですけどね。

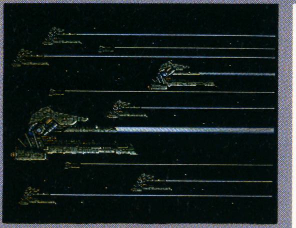
とにかくお金の出入りがあまりに安易に決まりすぎる。特にプレイ時間が短いとその傾向は顕著になり、どうしても飽きやすくなってしまう。なんとか、もうちょっと明快な形で戦略性を打ち出せなかったのかな、と思います。仕上げはいいのでそこが残念　(石埜) 6

Ｉをやったのは、もうずいぶん昔のような気がする。ルールもすっかりと忘れてしまっていたので、わりと新鮮な感じがした。１人用ではどうなのかわからないが、多人数でプレイするなら盛り上がるはず。操作性も良いし、音楽もそこそこ。グラフィックが少しうるさいかな、と思えるけれど我慢できるレベルか。

ただし、人生ゲームタイプの作品であるがゆえにセンス・オブ・ワンダーを求められない。過剰な期待をせずに友だちと遊ぶためのアイテムとして買うなら絶対に損はしない。(手塚) 7

スーパーシュヴァルツシルト

■PCエンジンCD-ROM■工画堂スタジオ■12月６日発売■¥7800(税抜き)



同名のパソコン版からの移植。未来宇宙を舞台にしたウォーＳＬＧ。５＋αのステージで構成されており、オープニングに登場するアニメーションシーンはなかなか圧巻。

オレには、どうも好きになれないタイプなんだよなァ〜。デモシーンのアニメや声優さんに力を入れるのはいいんだけど、ゲームの内容にも、もう一工夫欲しいところだよな。せっかくCD-ROM²用にアレンジするんだから、戦闘シーンもアニメっぽくするとかさ、もっといろんなところに手を加えて良かったんじゃないかな。肝心のシミュレーション部分はといえば、ごくオーソドックスな戦術(略)タイプ。COMの思考はシンプル、難易度もそれほど高くないので初・中級者向けってとこかな。(鈴木) 6

ぼくはＳＬＧをあまりプレイしない人なのであまり大きなことは言えないが、どうもこの『シュヴァルツシルト』は、あまり奥が深くないように感じた。なんだか、戦略性が低いのである。それは初心者向け、というのも違う。マニアにはススメにくい作品だなあ。ビジュアルは、なかなか良い。グラフィックがガンバッており、しかも今、流行のアニメ調ではないためその面で拒否反応を起こす人はそれほどいないだろう。どうせならこのままCD-ROMでのＯＡＶを目指したらどうだろう。(手塚) 6

うーむ。ＣＤロムのゲームの王道だなあ。アニメ、ビシバシの、声優ガンガンかぁ。この手が好きなヤツにゃ、たまらんだろうなぁ。さて、ゲームだ。艦隊戦がメインか。どれどれ…。あれ、弱い…。まさか、最後のシナリオまで、こんなんじゃないだろーな？　確かに新参者にはお手軽でいーかもしんないなぁ。ちょっとは本格っぽい味つけもしてあるし。うん、そーだ。これは、初心者がフンイキを味わうゲームなんだ。そー考えれば、COMの思考レベルに納得がいく。そーだ、そーに違いない…。(北枕) 6

アンデッドライン

■メガドライブ■パルソフト■12月13日発売■¥6800(税抜き)

マイキャラが人型の縦スクロールシューティングゲーム。ステージは６コースの中から自由に選んで始めることができる。宝箱を討つと、アイテムが出現するが、中にはダメージを受けるものもある。

これはアイデアの勝利だね。ＲＰＧの世界をシューティングにしてしまうなんて、誰もが考えそうな事だけど、それをちゃんと形にしたところがえらいですよ。設定もなかなかしっかりしているし。ただ、もうちょっとハデさがあってもよかったんじゃないかなあ。特に魔法系が弱いのが気にかかる。どうせならそこまで考えてやってほしかったね。欲を言えばキリがないんだけど……。あとは文句ナシでしょう。このネタはきっとマネされるんでしょうなあ。仕方のないところだけど。(辻　猛) 7

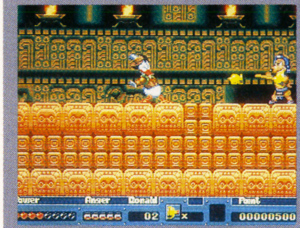
元となったパソコン版は、どうしようもないものだったが、このメガドラ版はかなりマシになっている。『マジカルチェイス』を創ったチームとは違うのだろうけれど、ゲームがわかっているメーカーなのだな、との印象を受けた。

ただし、それでもいいゲームとは言えない。プレイした感じからすると『ドラスピ』風か。ゴチャゴチャしていて、どうもスッキリとしない。アイテム数をもっと絞るべきだったのではないだろうか。ボスキャラに楽しいヤツがいたりするので、ちょっと惜しい。(手塚) 5

好きな人は好き、嫌いな人は嫌いと、好みがはっきりと別れるタイプのゲームだね。ちなみにオレはとっても気にいった。敵はワンサカ出てくるし、アイテムを選択するのは非常にやっかいだし、そういうことを含めて、難易度は高めに設定されている。まあ、なんだかんだと文句もいえるゲームなんだけど、オレにとってはミョーな魅力が感じられる。なんかついつい熱中しちゃうゲームなんだ。今回は編集部でテストプレイしたんだけど、自宅だった完ペキにハマッて徹夜してたかもね。(鈴木) 8

ドナルドダック　グルジア王の秘密

■メガドライブ■セガ■12月20日発売■¥4800(税抜き)



ディズニーの人気キャラクター"ドナルドダック"が主人公の冒険アクションゲーム。ステージ間の移動は飛行機を使い、1つ1つ謎を解きながらステージをクリアしてゆく。

アドベンチャー風味のアクションゲームか。どーもアクションは苦手だ。お、いい動きしてるじゃないの。パッドは使いにくいけど。あ、死んだ。ちくしょー。くやしーなぁ…。よし、もう1回だ。てぃっ！　ていていっ！　へっへっへっ、カギを手に入れたぞ。これで、あそこへ入れるな。おや、もうこんな時間か。レビューを書かなきゃいけないんだったっけ…。早いとこ書いて、続きをやろう。それにしても、こんなにハマリそーなアクションって久しぶりだなぁ。こりゃMDを買わんといかん。(北枕) **8**

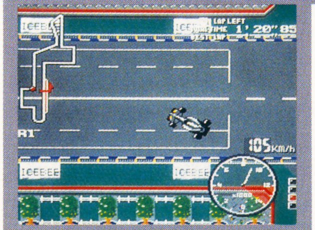
『ファンタジア』がスカだったので心配だったが、結構まとまっていて安心した。グラフィックも美しいし、舞台も変化に富んでいるし。まぁ、買っても納得できる一作と言えるだろう。

気になったのは、やや単調なところだろう。グラフィックが美しくとも、それがゲームと結びついておらず、負けているのだ。それはネタの出し惜しみと言うべきかもしれない。遊んだあとに強烈な印象が残らないのである。背景とかに凝るのもいいけど、ゲームの方もガンバッてほしいよな。　(手塚) **7**

この手のキャラクター物って、キャラクターの特長を生かしきれない物が多いよね。でも、『ドナルドダック』に限っては、そんな心配はまったく無用だ。グラフィックやキャラクターの動きが、ドナルドダックにピタリとハマっていて、見ていてすごく気持ちがイイ。操作性もわりと良く、難易度も低目なので、誰でも楽しく遊べるんじゃないかな。ただし、敵をやっつけるという、アクション独特の爽快感がちょっと欠けている。そこさえクリアーされていれば、『ミッキーマウス』を超えられるのになぁ〜。**8**

中嶋悟　F1　GRANDPRIX

■メガドライブ■バリエ■12月20日発売■¥7800(税抜き)



F1をモチーフにしたレースゲーム。プレイヤは、F1ドライバーになり、世界の16コースを走る。ゲームは全方行型で、コースやマシンセッティングなどがわかりやすく作られている。

真上から見たタイプのレースゲームは、どうも苦手である。運転しているという雰囲気が感じられず、だからどうしてもシミュレータではなくゲームとして見てしまう。そういった視点しか持てないので、この作品には、今ひとつ熱中できなかった。ぼくはF-1に乗ったことがないので操作感が本物っぽいかどうかなどわかるはずもない。しかし、ちょっと違うんじゃないか、と思えてくる。自車が大きいためにコースの先が見えにくいのもよろしくない。もっとゲームに徹してほしかった。　(手塚) **5**

こ、これって、もしかしたら面白いんじゃないでしょうか。私メはバイクにしか乗った事がないんので詳しくは申せませんが、ドライビングの感覚が今までのレースゲームと比べて非常に本物っぽく作ってあるんじゃないかと思うんですわ。設定も細かくできるし、サーキットもよくできてる。なにより走行している距離感が実感できる、というのはこのソフトぐらいでしょう。ファミコンのはアカンかったという話を聞きましたが、このMD版のはなかなかいいんじゃあないですか。　(辻　猛) **8**

なんだかむやみに荒っぽいF-1レースゲームです。最初のうちは、こりゃひどいゲームだな、なんて思ってしまいますが、多少なれてくると印象ががらっと変わってくる。荒さと思えたものは、F-1の凶悪さ、スピード感を的確に伝えるためのスタイルなんですね。だから、自分の技術が足りないと、ちょうどF-1のありあまる怪物的馬力を使いこなせず、じたばたしている気持ちにもなれちゃいます。また、本戦の前に予選、予選の前にテストラン、というリアルなGPモードもいいです。　(石埜) **7**

桃太郎伝説・外伝

■ゲームボーイ■ハドソン■12月26日発売■¥4500(税込み)

3本のシナリオで構成されている桃伝シリーズのゲームボーイ版。3本とも戦闘システムが異なったものになっており、ストーリーは今までのワキ役にスポットライトを当てたものになっている。

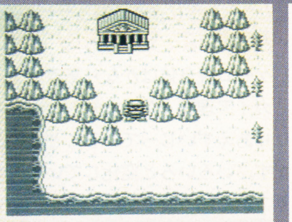
実は、このソフトを見るまで、ゲーボーでRPGはやるもんじゃない！　と思ってたんですよ。理由は簡単。画面が見づらいし、そんなに長くやれないので、進行を忘れてしまう、という欠点があるように思われたからなんですよ。しかし、このソフトをプレイしてみて、その考えをあらためるに至りました。適度なマップ、そして戦闘シーン。長くないシナリオを3つのせる、等々。私メが考えてた欠点を見事に克服していただいているんです。さすがハドソンだあっ、と言うしかありません。　(辻　猛) **9**

おなじみのシリーズから『外伝』がGB版で登場となった。明るく楽しく親子で遊べる健全路線で文句のつけようもない。今回は3本のショート・シナリオが入って、どれからでも始められる。この辺の気軽さがゲームボーイらしくてよい。とりあえず、えのサンがついに主人公となった『びんぼうがみ伝説』で遊んでみるか。本人の顔思いだすと笑えないものがあるが、攻撃は敵のお金を盗む。なさけない。「せいぎのぬすみ」だそうだ。安心して遊べる1本というか、これはやはりプロの仕事ですね。(井) **7**

私は「桃伝」肯定派でして、大したことしてなくてもきちんと楽しませてくれるプロ意識の高い作品は、もっときちっと評価してあげなくちゃいけないんじゃないかな、なんて日頃考えてるんです。GBというメディアとの相性を考え、独立したショートシナリオを3本用意するというシステムを取ったこの作品も、だから、評価したいと思います。だけど、ちょっと画面がきゅうくつで操作性が桃伝らしくない、内輪っぽいほのぼのムードがちょっと過剰だった、の2点が減点要素ですね。　(石埜) **7**

Sa・Ga3

■ゲームボーイ■スクウェア■12月13日発売■¥4900(税抜き)



時間という概念が舞台のRPG。現在、過去、未来、異次元といった4つの時空世界から構成されている。ストーリー設定はスクウェア独特のものだが、聖剣伝説との比較も面白いかも？

ストーリーに関してはどの程度のレベルにあるか、今一つわからないが、イントロの展開を見る限り、毎度おなじみのスクウェア節であることは間違いなさそう。ゲームシステムに関しても大きな変更点はない。びっくりしたのがグラフィック。敵そのものの絵はもとより、出現シーンの演出や、全体を通しての背景など、ゲームボーイ中ではおそらく最高水準級にあるだろう。だからと言って見づらくなっているわけではない。さすがに3作目となると、長足の進歩が見られるものだ。　(成沢) **7**

視力はそれほど悪くないが目が弱いため、ゲームボーイは苦手だ。このゲームも慣れるまでが苦しい。

結論から言えば、かなり遊べる作品であろう。ジャンプ機能がついていることで村人がジャマになったりしないなど、とにかく余計な手間をかけさせないように、との配慮が随所にうかがえる。ストーリー面で気になったのは、最初からやたらキャラが多いこと。しかも物語がガンガン進んでゆくので、ある程度の予備知識がないと寂しい思いをしてしまう。そこが惜しいしな。　(手塚) **8**

うーん。私はコレ、FF4よりも好きです。どうもFF2以来、実験すればバランスを崩すというスクウェアの悪い癖があって新作RPGは警戒してるんだけど、これなら長旅にでも出るときは買っていこうかな、なんて思えます。

それにしても、「肉を喰う」っていうのは好きだなあ。サイボーグとか出てくるし。なんだかヘンな独特のセンスがある。「カッコいいもの」というRPGのイメージを微妙にはずしてるみたいですね。シリーズとして続いてほしいと思いますけどねえ。　(石埜) **7**

SFC

スーパーファミコン用ソフト

溜まりに溜まった新作ソフトが年末、まとめて一気に出ます！

紙面刷新、気持ちも新たに行きましょう。さて、今月は少なくとも数の上では豊作ですが。

●石埜三千穂
なんだかそこそこにいそがしい日々が続いています。それはいいんだけど、まとまった時間が取れないのがちょっとつらい。旅行にも行きたいし、曲でも作りたいし、絵でも描きたいし。でも、ヒマになったらなったで、きっとボーッとしてるだけなのかもしんない。それはそれで夢のようではあることだなあ。

点数評価

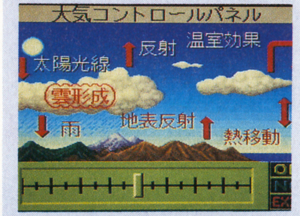
⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もうすこし
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

シム・アース

イマジニア／12月29日発売／¥9800
■容量：6M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

本来は『シム・シティー』の続編にあたるソフトだが、新世代シミュレーションならおまかせのイマジニアが移植。「ガイア理論」に基づいて、地球全体の地核変動、天候、生態系をシミュレートする壮大な1本。

↑ゲーム用ハードであることを意識し、視覚演出をふんだんに盛り込んでいる



↑大きく見やすいゲージが、高度なゲーム性をわかりやすいものにしている

取っつきにくいが、一度慣れれば、もう病みつき

ゲーム性自体はかなり高度。でも、「ガイア理論」なんか知らなくてもとりあえずいじってみることはできます。いろいろと変化していくのを見てるだけでも楽しい、しかし、やや晦渋で壮大な箱庭ソフトとでも言いましょうか。ただ、変化はかなり緩慢で抽象的なので、飽きっぽい人には向かないでしょうね。それでも、コマンドでガイア君というアドバイザーを呼び出すことができるので、困ることはなさそうですが。

このへん『シム・シティー』の移植ぶりを意識してるんでしょうか、もとが難しいだけに、このガイア君とか簡潔なコマンドとか、工夫が凝らされている点を評価したいです。

ＳＦＣならではの、気合いの入ったグラフィックも一見の価値アリ。思考時間も、ＳＦＣということで速いとはいえないまでも『シム・シティー』より快適です。**8**

ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻

エポック社／12月13日発売／¥8800
■容量：4M■ジャンル：ボードゲーム■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■4人同時プレイ可

大人気キャラクター、ちびまる子ちゃんを使ったコミカルなスゴロクゲーム。12ケ月分のマップから、1ケ月だけ遊んだり、1年通して遊んだりできる。最大4人プレイで、相手をコンピュータにまかせることも。

↑イベントでは、おなじみのキャラクターがアップで登場するのがうれしい

↑横スクロールのスゴロクというのは、実は新しいのではないか。新鮮だぞ

ファンならニヤリの、楽しいイベントが満載だ

ようはスゴロクで、横スクロールマップをルーレットの出目に従って進んでいくだけなんですが、グラフィックがていねいなことと、原作を活かしたメッセージ、さらに、ゲーム内ゲームのイベント等があって、なかなか飽きさせない作りになっています。止まった場所によって、また、そこで起こるイベントによって点が増減し、ゴール時の持ち点で勝者が決まるというわけですね。

コンピュータ相手の１人プレイだと、相手を何人設定してもさすがにあんまり面白くないんですが、４人プレイが可能ということで、まあ、あれです。家族向けということで、よろしいんじゃないでしょうか。

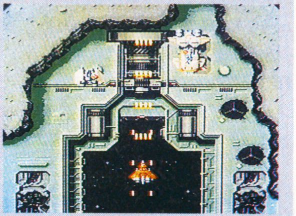
例え原作のファンではなくても、多少なりとも内容知っている人なら十分遊べそうです。１年間のゲームってことで、お正月の家庭におひとついかがでしょ？ **6**

雷電伝説

東映動画／11月29日発売／¥8700
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P同時可

アーケードで大人気を博し、各メディアにも移植されている、硬派な縦スクロールシューティング。いよいよＳＦＣ版が登場だ。難易度高め、2人プレイ可能と、ファン待望のソフトのひとつ。

↑ちょっとチマチマした印象がある。そのあたりがファンの不興を買いそう



↑2人プレイの縦スクロール・シューティングはＳＦＣでは貴重な存在だ

ファンであるほどにつらい１本かも知れない

既成のシューティングゲームを分析し、新たなオーソドックスたらんとして作られたというアーケード版ですが、この移植版の出来は、どうももう一歩のようです。他のメディアのファンの言うことを無視したとしても、操作性と難易度のバランス、グラフィック等、満足できる出来とは言えません。ＳＦＣならもう少し音でがんばってほしかったし、どうもプレイ感がチマチマしてしまう。本来の豪快なゲーム性が十分に楽しめないようです。

まあ、難易度という点については私なんぞにはよくわからないのですが、どちらかと言えば難易度がどうこう以前に、操作性にちょっと難があるような気がしました。だって、多少とは言え、スクロールがカクカクするシューティングというのは辛過ぎると思いません？ ボムもちょっと貧弱だし。うーん。**5**

スーパー信長の野望・武将風雲録

光栄／12月20日発売／¥11800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

おなじみ光栄の戦国シミュレーションものの最新作。武将の多さ、シリーズ定評の細密なシステムに加え、茶器に象徴される文化度の要素が加わるなど、設定がさらに深まった。難易度はやや高めか。

↑あいかわらずしぶい、自ターンのコマンド画面。ひいきの武将はいるかな

↑戦闘画面の表示がなかなかわかりやすく作られている。中級者でも大丈夫

じっくり楽しんでください光栄の最新作です

本格シミュレーションを矢継ぎ早にリリースする光栄の力には、ただただ驚かされるばかり。本作も、近来の類作のどれと比べても遜色のない出来映えです。

今回は、茶器を買って文化度を上げるという、ちょっととぼけた味の設定も加わりました。見た目には、ただ入手した茶器の名前とグラフィックが表示されるだけですが、これがなんとなく楽しくて、私は好きですね。

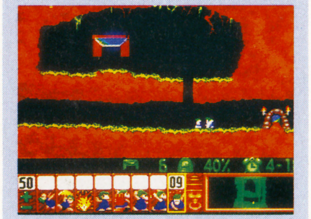
しかし、光栄ものの常ですが、武将名の知識くらいはないと、どうしても楽しみきれないでしょう。そのあたりを考慮して、すでに発売中の『三國志』とどっちを選ぶかでしょうね。もちろん、両方やりたい人はどうぞご自由に。ただね、お値段が少々張りますから。財布の中身に余裕のある人じゃないと両方は苦しいんじゃないかと……。

7

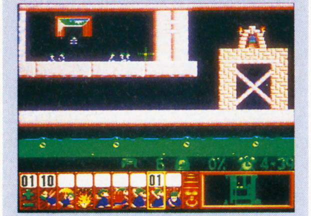
レミングス

サン電子／12月18日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■パスワード■2P同時可

前進しか知らないレミングという生物たちを、限られたコマンドで出口まで誘導するという新型のリアルタイム・パズルゲーム。豊富な面数に加え、オリジナルの2人プレイモードも追加されている。



↑最初の面は、穴を掘るだけのカンタンさ。出口はすぐ目の前だけど……



↑レミングの動きに合わせたカーソル操作が必要。反射神経も要求されるぞ

アクション・パズルのニューウェーブだ！

これはハマります。手ごたえとしてはロードランナーなんかに近くて、よくも悪くも海外のゲームだなあ、という感じ。難易度の高い面の仕掛けの強引さ、グラフィックの媚びのなさが、いっそうそんなムードを高めています。くどいけど、よくも悪くも、ね。

しかし、100匹からのレミングたちが大行進する様は、これまでのゲームでは決して見られなかった大迫力。いくらSFCでもこれだけの数のスプライトは持てないはず。となると、背景の書き換えで表示してるんでしょうか？　なんにせよ、見事なものです。しかも、こいつらがいっせいに自爆したりすると、なんとも豪快。全員自爆は手詰まりの時のコマンドなんですが、そこに爽快感を感じてしまうほど。

オリジナルの2人プレイも上出来で、かなり燃えます。

8

サンダースピリッツ

東芝EMI／12月27日発売／¥8600
■容量：8M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

シューティングでは定評のある、サンダーフォースシリーズの末裔。横スクロールのパワーアップものだ。基本的にはアーケード版からの移植で、多少スケールダウンしたかわりにオリジナル面が加わっている。

↑背景の描き込みなんかは、SFCだけに、なかなかのもの。色調がいい

↑ド派手なフルパワーアップ。ここまで来れれば、爽快感も味わえるのだが

水準点だが特徴に欠ける典型的シューティング

非常によくあるタイプのシューティングです。そうなると、ここぞ、という特徴がないとつらいんですが、それがないんですね、これが。というわけで、ちょっとつらいです。なんか変な言い回しだな。

ゲームシステムの根幹となる武器選択システムもそう珍しいものではないし、音もSFCにしては弱い。グラフィックは悪くないと思うんですけど、新鮮というほどではないし。ほんと、これといった取り柄がないな、というのが正直な印象なんですね。かといって、オーソドックスにまとまっているとも言い切れないから、なおつらい。

それでも総合的な出来は、まあ、そう、決して悪いともいえない。だから、シリーズのファンなら、と言ったところでしょうか。あまりに月並みな言い方で申し訳ないんだけど。

5

年末おすすめソフト情報

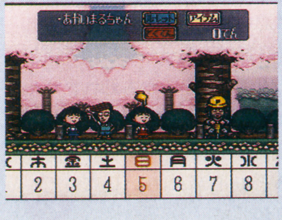
さて、久々に多くのタイトルが集まったSFCですが、いくらクリスマスシーズンとはいえ、普通財布の中身とうものには限度がありますね。そこで、傾向と対策別におすすめソフトを選んでしまおうか、と、そんなわけです。

さて、まずは、もう発売されてはいますが「ゼルダの伝説」、これはもうオサエと言ってもいいですね。SFCユーザーでこのソフトを買わない人は大損します。後悔します。

さて、もう1本ということになりますと、まず、冬の夜をゲームにはまってじっくりと過ごしたい、そんなあなたには「ロマンシング・サ・ガ」や「信長の野望」をおすすめしておきましょう。同じじっくり型でも、「シム・アース」は、もう少し淡々とした、ムードに浸りたい人向きですかね。

パーティーで友だちとワイワイやりたい人だったら、「ちびまる子」と「スーパー〜サッカー」がおすすめ。対して、いつもとかわらず、バリバリにゲームするぜ、てな人には2本のシューティングもありますが、たまにはほのぼのと「反省ザル〜」なんかでのんびり楽しんでみるのもいいんじゃないでしょうか。

←内容、グラフィック、サウンド、どれも高品質



←4人参加のにぎやかなゲーム。家族で楽しもう

反省ザル・ジローくんの大冒険

ナツメ／12月27日発売／¥7000
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

ＴＶＣＦでおなじみの、反省ザルジローくんをキャラクターにしたアクションもの。ユニークな攻撃方法がなによりの魅力。操作法を説明しながらの親切なゲーム展開で、低年齢層のファンもつかみそう。

↑背景にいちいち説明文が書かれているのが、親切と言うかお茶目と言うか

↑ヘディングでボールを膨らませるというアイデアはなかなか。正統派だ

ほのぼのムードの優等生アクション

あやしげなタイトル、メーカーはあのナツメとくれば、「これはもしやカルトゲームか？」と勘ぐる（期待する）マニアもいることかと思いますが、意に反して、アイデア重視の正統派アクションゲームとして仕上がっています。

投げたオーブをヘディングし、その回数で攻撃方法が変わるというアイデアはなかなかのもの。楽しめるし、見た目にもなかなか楽しいもんです。ちょっともどかしい感じもしますが、キャラクターのゆったりした動き、のんびりしたゲーム性とマッチしているのであまり気にならないと思います。

まあ、展開がちょっと単調で飽きやすいきらいはあるかも知れませんが、なかなかの佳作と言っていいでしょう。キャラクターの好みはありますが、初心者にもいいでしょうね。

6

スーパーフォーメーションサッカー

ヒューマン／12月13日発売／¥7000
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■2P対戦可

ＳＦＣの拡大縮小機能を活かし、臨場感たっぷりの透視画面フィールドを実現したサッカーゲーム。フォメーションの選択が豊富で、パス、シュートなどのアクションに絡め、戦略性も楽しめる。

↑ひとめ見れば、その面白さが想像はできると思う。ＳＦＣならではの１本

↑フォーメーションの選択画面。通な らわかる、本格派の設定なのである

ダイナミックなプレイがビシッと決まる快感

まず、画面構成の新鮮さに目を引かれます。四角いフィールドに拡大縮小機能でパースをつけた画面からは、これまでに経験のない臨場感が得られるでしょう。操作法は徐々におぼえるものとして、なんとなくいじってみただけでもその楽しさはかなり理解できるはずです。例えばボレーシュートひとつ取っても、視点がいいからダイナミックに決まってしまう。その後のデモがちょっと情けないんですが、本編がいいからあまり気になりません。

サッカー（フットボール系）ゲームの常として、慣れないと操作面で苦しい点も多いのですが、やり込めばかなりはまりそうです。チーム、選手等のデータもかなり充実しているので、ファンにはうれしい１本と言えるのではないでしょうか。でも、せっかくのスポーツもの、やはり対戦がおすすめですね。

7

スーパーファイアープロレスリング

ヒューマン／12月20日発売／¥8500
■容量：8M■ジャンル・スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■2P対戦可

斜め見おろし型のマットの上で展開する、オーソドックスなプロレスゲーム。現実のプロレスの最近の傾向をしっかり反映した選手構成と、技の多彩さが一番の魅力。タッグマッチもできるのだ。

↑モードも多彩。本質はひとつだけどね。２人プレイタッグもおすすめだ

↑斜め角度のマットというのはなかなかいいんだけど、グラフィックが……

お気に入りのレスラーで思う存分戦える、けど。

選手選択画面で見られるおなじみの選手たちの顔にまず引きつけられます。そのセレクション、リアルな似顔は思い入れたっぷり。最近のプロレスファンなら、ニヤリとするところ。

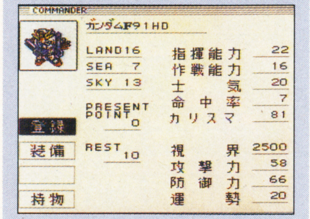
ところが、いざゲーム画面に進むと、ちょっとぎょっとする。正直言って、ギャップがかなり大きいんですね。グラフィックといい、動きといい、下手するとファミコンと間違えてしまいそう。プロレスの魅力はなんと言っても技の華やかさにあると考える私としては（ちょっと古い考えかも知れない）、レスラーの動きにもうちょっと凝ってほしかったと思います。技の多彩さはいいんだけど、グラフィックのショボい印象がどうにも拭い切れないから、なんか醒めてしまうんです。あと、せっかくの選手も、プレイ画面では個性が描ききれていません。

5

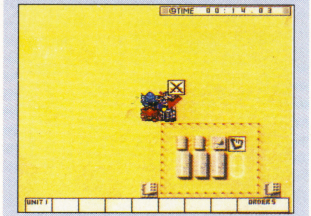
バトルコマンダー

バンプレスト／12月29日発売／¥9800
■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

おなじみのＳＤキャラが活躍する、バトルシミュレーション。設定データはかなり細かいが、わかりやすく作られているので、シミュレーション入門者でもＯＫだ。キャラクターに思い入れがあればいっそう楽しい。



↑キャラクターは、おなじみ、懐かしのヒーローたちのＳＤバージョンだ



↑設定は意外に細かいが、決して煩雑ではない。フォントもまあ見やすい方

イロものとは言わせない、親切設計シミュレーション

これは意外と当たりかも知れない。意外と言ったら失礼ですが、この世界長いとどうしてもキャラクターものに先入観があって……どうもすみません。しかし、個々のユニットの特徴を理解する労さえ厭わなければ、手軽にシミュレーション気分が味わえてなかなか楽しいもんです。能力の理解という点でも、ゲッターロボとか、マジンガーＺとかいますから、結構年いった人でも苦労せずに入っていけるんじゃないでしょうか。

メインマップ画面は、ＦＣの名作『半熟英雄』を思わせるＲＰＧっぽいタイプで、戦闘時などの視覚的演出も豊か。ファンにはもちろん、個々のキャラクターや、ＳＤものだという点にさえ抵抗がなければ、シミュレーション入門者なんかにもおすすめできる１本です。ま、本格的なシミュレーション・ファンには物足りないでしょうがね。

6

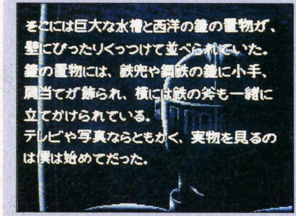
自堕落ソフトレビュー

弟切草

チュンソフト／２月発売予定／¥8800
■容量：８M■ジャンル：ETC■バックアップ：バッテリー■１P専用

チュンソフトが標榜する、大量のテキストと多くの分岐点からなる新ジャンル「サウンド・ノヴェル」の第一作目。紆余曲折の末、より一般向けで、よりゲーム性の強い内容となって発売される。

↑文字のバックに視覚演出が加えられ、洗練されて再登場。きみはどう見る？



↑選択枝は莫大な量が用意されている。いわば、無限の蓋然性の多次元世界だ

サウンド・ノヴェルは果して認知されるのか

先月の中村光一氏のインタビューに、「とにかくやってみてもらわなくては」という発言がありましたが、私自身が序盤のみプレイ（と言うのだろうか）してみた限りでは、正直なところ、もうひとつピンときませんでした。もちろん、部分だけ見て判断できるはずもないのですが、どうも文章のクオリティそのものに不満が残ってしまったのです。

私の見た範囲内でのことですが、ストーリーそのものには魅力がありそうです。だけど、せっかくムードを盛り上げて読ませる以上、文体にもそれなりの魅力がほしかった。洋館が出てきたり、純和風の伝説が出てきたりとかなり耽美的な傾向の話だけに、なおさら文章にはこだわってほしかったのです。技術ではなく、あくまでマッチングの問題として。

今後に期待します（他のゲームと同列に扱えないので採点しません）。

スーパーワギャンランド

ナムコ／12月13日／¥8300
■容量：８M■ジャンル：アクション■バックアップ：パスワード■ROM完成度：100％■１P専用

ナムコのＳＦＣ参入、第１作目。ファミコンでおなじみの『ワギャンランド』をグレードアップさせた、オリジナル作品。人気のあったパネルしりとりも健在だが、今回はモザイククイズが前面に押し出された。

↑アクション・シーンは、むしろオマケ。距離も短く、難易度も低めなのだ

↑今回の目玉、モザイククイズ。絵の中身、問題の出し方とも種類が多い

かつて、おもちゃとゲームは子供の物だった

メディアはＳＦＣになりましたが、基本的なゲーム内容はＦＣ版とそう大きく変わっていません。ただ、アクションの比重がやや下がり、その分、人気のボス戦に力が入っています。人気のパネルしりとりもいっそう充実、ひとつのパネルを何通りにも読む「裏読み」も頻繁に見られます。これがコンピュータ相手の駆引きとなって、なかなか面白いんです。いや、実際よく作ってあると思います。

今回はしかし、完全に子供向けと言うことでターゲットを絞った感がありますね。よくできた万人向けの、しかしちょっとだけ物足りない……といった感じのゲームです。新鮮な驚きも、大げさな感動もないけれど、こういうゲームがあってもいいでしょう。逆に、こういうゲームが出てくることで、コンピュータゲームの成熟を感じることができます。しかし、ナムコも変わりましたね。

7

ロマンシング・サ・ガ

スクウェア／12〜１月発売／¥9500（税抜き）■容量：８M■ジャンル：RPG■バックアップ：バッテリー■１P専用

ＲＰＧの大御所スクウェアの最新作。ＦＦの反動とも言える実験的アイデアが満載。自由度が非常に高い。

←ＦＦとは対象的な、自由度の高いシステムだ

サンプルが手元に届いていないので、とりあえずの紹介のみ。とにかく、フリーシナリオ制に代表されるオリジナリティーという点では他をよせつけないＲＰＧ。８人のメインキャラクターなら誰からでもスタートできる。選んだキャラクターによってイベントが変わり、様々なストーリー展開をみせる。開発途中バージョンでは戦闘の煩雑さが気になったが、絶対に目の離せない一作だ。

ナイトガンダム物語 大いなる遺産

エンジェル／12月21日発売／¥9500
■容量：８M■ジャンル：RPG■バックアップ：バッテリー■１P専用

おなじみ、ＳＤガンダムシリーズのＲＰＧバージョン。キャラクターを活かしたビジュアル重視の作りだ。

←派手な色使いの画面は、まるでアニメ映画のよう

サンプルが手元にないので、今月発売の紹介のみ。ＳＤモノのキャラクターゲームは、ただひたすらにその存在感、世界感を深めていけばいいのであって、このゲームもそのあたりはしっかり考えられています。あの「カードダス」をそのまま召還魔法としてゲーム内に取り込んだり。ファンにはうれしいんでしょうね、きっと。画面の方は、ホントにきれいに仕上がってるみたいです。

自堕落ソフトレビュー

まいどどうも。紙面刷新して、今なお続く、くだらなコラムです。

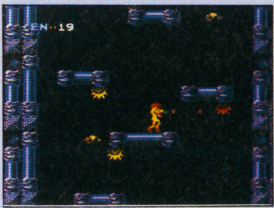
いやあ、それにしても「ゼルダ」は面白い。私は仕事で関わってしまいまして、それが残念でならないほど面白い。ところで、ゼルダと言えば思い出すのがディスクシステム。思えば多くの名作があったもんですが、今稼働してる台数って少ないんでしょうねえ。ディスクライターの書き換えもすっかり下火だし、時代は変わってしまったというわけです。

だけど……ディスクっていいゲーム結構あったんですよね。ゼルダとかメトロイドとか。なんだかもったいないし、クラシックゲームのディスク再発なんてのもいい企画でした。細々とでもずっと続けていってほしいものです。

そうそう、ド素人考えで言うんだけど、今からＳＦＣの拡張機器として復活するなんてのは、やっぱムリなんでしょうねえ。カートリッジと併用して使ったりしたら可能性広がりそうなんだけど。

そうそう、CD-ROMってのもねえ。どうなんでしょう。わたしゃアニメに興味ないからその未来に対して多少悲観的にならざるを得ないんですが。ＷＩＺとかドラクエをひとまとめにして出すとか言うアイデアもよく聞くんですが、つまんねえビジュアル・シーン加えるだけじゃなくて、各シナリオの整合感とか、順々に解いていくとつなぎ目にオリジナルのイベントがあるとか、そういう工夫した展開にしてほしいですね。よろしく。

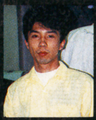
ああ。今回はとりとめのない話ですんませんでした。また来月。



←個人的は、スーパーメトロイドの開発を期待

FC

ファミコン用ソフト



今月は20本ものソフトが登場！楽しい年末年始が送れそうだね

年末商戦に合わせ、今月は20本ものソフトが発売されることになった。しかも、ただ本数が多いだけではなく、楽しめる作品がいくつもあったりするからうれしい。ファミコンは過去のハードなんかじゃないことの証明だね。

●手塚一郎

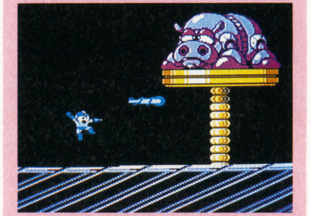
「悪魔城ドラキュラ」の本が発売中です。単なる攻略本ではなく、読んで楽しめるように工夫したつもりでいます。近いうちに書きはじめようと思っている小説のネタもいくつか入っているし、これは買うしかないでしょう(笑)。これから年末にかけては「ダンジョンマスター」と「ゼルダ」の単行本をやっつける予定。この年末で寿命が3年は縮むはず。ゆっくり寝たい。

点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ
⑤ふつう ④もうすこし ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

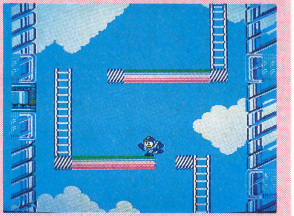
ロックマン4

カプコン／12月6日発売／¥7800
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：99%■バックアップ：パスワード■1P専用

人気シリーズの第4弾。基本的なシステムを継承しつつも、ロックバスターのため撃ちができたり、武器以外のアイテムが追加されたりしている。もちろん、スライディングのアクションも健在だ。



↑今回も特徴のある8体のロボットが最初の敵。どのステージから遊ぶ？



↑グラフィックもなかなか美しく、また音楽も前作のアレンジがあるのだ

上達してゆくたびにプレイが美しくなる快感

IからIIIを見ると、なんだか回を追うごとに不純物が増えてゆくような気がする。完成度が一番高かったのはIだと思っている(好きなのはIIなのだけど)。

たとえばラッシュ。この犬の存在も蛇足なのではないだろうか。

前作よりパワーアップしたところを入れなければならない、という義務感にも似た制作の姿勢は、あまりよいものとは言えない。パワーアップしたのではなく、パワーアップしたと思わせるためのものが多いのが現状だからである。

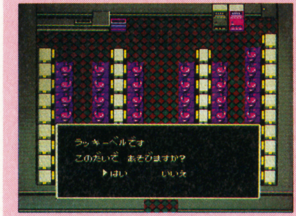
とはいえ、それでもこの『ロックマン4』は水準以上のアクションであるからカプコンの力は凄い。難易度はかなり高いものの、やりこむうちにプレイが成熟し、芸術的なプレイ(あるいはパターン)が可能となるのだ。根気があるならば買って損しない一作だろう。

8

東京パチスロアドベンチャー

ココナッツジャパン／12月13日発売／¥6800
■容量：2M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

パチスロのファミコン版。東京パチスロ大会で優勝するのが目的だ。1店舗につき1時間、山手線の主要6駅のパチスロ店で闘いがくり広げられる。主人公・そろっ太君は他の5人に打ち勝つことができるか!?



↑山手線の主要6駅にあるパチスロ店を舞台としたパチスロのゲームだ

↑店に入ったら、ひたすらパチスロ。1時間というプレイ時間は少々きつい

パチスロをFCで遊ぶそれがおもしろいのか？

パチスロとは、簡単に言うとスロット。コインを投入したらレバーを引き、3つあるボタンを押してスロットを止める。出た目の役に応じてコインが出てくる。これだ。

まず思うのが、そんなパチスロをファミコンで遊んでおもしろいのかということであろう。そういった点を考えたのか、一応ストーリーらしきものは、くっついている。が、それも単なる飾りで、ライバルこそいるものの、結局はひたすらスロット台にへばりついて一心不乱にコインを出すことに精を出すだけ。

だから、やっぱりおもしろくない。何らかの見返りを要求しないという視点でパチスロを見た場合、競技性が低いと言う人が大部分のはず。それでもいいのなら遊んでみるのもいいかもしれない。個人的には、まだパチンコの方が楽しめると思っているのだが……。

5

TMNT2

コナミ／12月13日発売／¥6900
■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：80%■コンティニュー：あり■2P同時可

ご存じ、カメ忍者が活躍するアクションゲームの第2弾。前作とシステム的には大差がないものの、ジャンプと攻撃ボタンを同時に押すと必殺技が使えるようになっている。各所の仕掛けが、なかなか楽しい。

↑おなじみカメ忍者の活躍するアクションゲーム。演出がなかなか楽しいぞ

↑キャラクターが小さいために間合いが取りにくい。ちょっと大味な展開だ

ノリこそがすべて!?いかにもアメリカな作品

ナナメ上からの視点を採用した格闘ゲームというと、どうしてもテクノスジャパンの『ダブルドラゴン』を思い出す。この『TMNT2』もその流れを汲んだ作品といっていいだろう。が、出せる技を限定し、誰もが遊べるように、との工夫がなされているのが特徴的だ。

ただ、それでもキャラクターの小ささから間合いを読むのが難しく、だからどうしてもアバウトな展開になってしまう。これは、前後だけではなく、奥行きのあるフィールドにも問題があるのかもしれない。

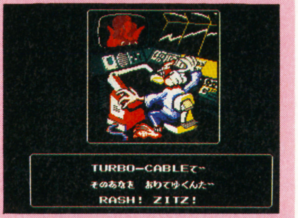
『TMNT2』は、ザコとの戦闘はそれでも何とかなるが、ボスがきびしい。体力制ということも手伝って、やはり力押しの感覚が残ってしまうのだ。たとえば『イーアルカンフー』のように平面での格闘に絞ってみると楽しくなりそうなのだけどねぇ。ダメかなぁ。

6

バトルトード

メサイヤ／12月13日発売／¥6500
■容量：２Ｍ■ジャンル：アクション■ＲＯＭ完成度：100％■コンティニュー：あり■２Ｐ同時可

ＮＥＳで大ヒットとなった同名アクションゲームのファミコン版。基本は「ダブルドラゴン」的だが、ところどころでサイドビューとなる。ダーククイーン軍と対決し、お姫様を救出するのが目的。



↑基本はダブルドラゴン的な視点だ。が、シューティング面などもあるのだ

↑このゲームの売りは、やはりキャラクターの表情の豊かさ。これは魅力的

連続攻撃と多彩な動きが売りの格闘アクション

画面を見てもらえばわかるように『ダブルドラゴン』的というか、いわゆる『TMNT』のカエル版と表現してもよさそうなゲーム。

このテの作品が好みでない人にしてみれば「またか？」となるのだろうが、プレイしてみれば完全にそれを撤回はしなくても考えをちょっと改めると思われる。キャラは大きいとはいえないが、それでもその表情は豊かで楽しい。加えて『ファイナルファイト』に見られた、ただボタンを連打しているだけで自動的に連続攻撃を仕掛けてくれるから気持ちいいのだ。笑えるし。

けれど、それでも大味なゲームであることに変わりない。緻密なプレイを好む人に向いているとは思えないタイプのものなのだ。

２人同時プレイも可能なので、接待用におススメしたい一作として揃えておくのもいいかな。

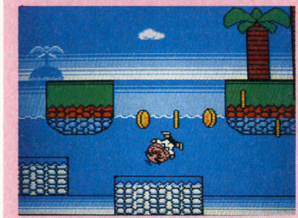
7

つるピカハゲ丸くん・めざせ!つるセコの証

ジャレコ／12月13日発売／¥6300
■容量：２Ｍ■ジャンル：アクション■ＲＯＭ完成度：100％■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

人気コミック（＆アニメ）のゲーム化作品。ＡＶＧ風の会話画面とサイドビューアクションがミックスされている。ハゲ丸の攻撃方法は頭突き。攻撃ボタンを押し続けることで地面で弾んだりできる。

↑ＡＶＧのような会話モードとサイドビューのアクションで構成されている



↑なかなかキビキビしたアクションなのだが、盛り上がりに欠けている

軽快な動きが売りテンポの良いアクション

元となっているコミックとかアニメは知らない。が、ゲームを見る限りでは、キャラクターものである必然性は低いように思われた。まぁ、それでもゲームがおもしろければ関係ないのだけど……。

ジャレコのゲームというと、なぜか『メタルフレーム・サイバスター』を、ふと思い出してしまう。なぜだろう。不思議。そんなワケで、妙にトロいゲームを連想していたのだが、この『つるピカハゲ丸くん』は軽快だった。コントローラの反応もいいし、各ステージがそれほど長いということもなく、割とサクサク進む。

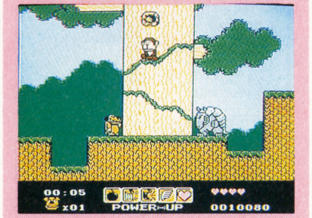
それでもいいゲームでないのは、おそらく構成が練られていないことが関係していると思われる。単調なのだ。ちょっと、もったいないな。また、頭突きも今ひとつ生きていない。『ＰＣ原人』の方が考えられている。

5

チキチキマシン猛レース

アトラス／12月20日発売／¥6800
■容量：２Ｍ■ジャンル：アクション■ＲＯＭ完成度：90％■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

懐かしい「チキチキマシン猛レース」を題材としたサイドビューのアクションゲーム。主人公はケンケンで、ホネを取るたびにパワーアップゲージがひとつ進み、セレクトボタンを押すとそのパワーが得られる。



↑なぜかアクションゲームとなってしまった「チキチキマシン」。謎である

↑「グラディウス」風のパワーアップシステムを採用しているのが目新しい

グラ・システム採用の一風変わったアクション

パワーアップゲージを進めていき、そのパワーを得るという、いわゆる『グラディウス』タイプのシステムを採用したアクションである。

となると、状況に応じてパワーアップを選択する——そんな公式が思い浮かべられる。が、この「チキチキマシン～」は、その辺りが少々練りこみ不足で、今ひとつ生かし切れていないのが実状。ゲージの数は５つで、そのうち３つは死なない限り永久にキープできるものであるため、そのまま進んでしまうことになる。ミスしたあとでパワーアップを揃えてゆくとき、場所によっては取る順番がカギとなったりもするが、それでも弱い。これではパワーアップしているかどうかだけが問われるに過ぎないのである。

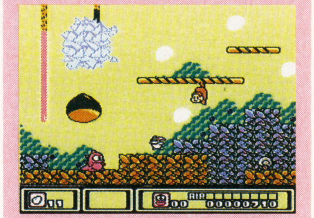
悪いゲームではないが、難易度が低すぎるし……。暇つぶし用の一本ってところかな。

6

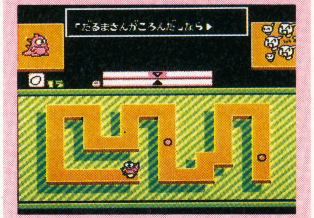
アスミッくんランド

アスミック／12月20日発売／¥6300
■容量：２Ｍ■ジャンル：アクション■ＲＯＭ完成度：90％■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

パステルを基調としたメルヘンチックなグラフィックのアクション。敵キャラを卵にし、取る。これを貯めることでアイテムを買い揃えたり、残機を増やしたりも可能。ボスキャラとの戦闘にひと工夫あり。



↑グラフィックが独特で印象に残る。動きがトロいのが残念なのだ。うーむ



↑敵を卵に変えて進んでゆく。卵を集めると各種アイテムや残機も買えるぞ

メルヘンチックな背景に妙なインパクトあり！

写真を見てもらえばわかるように、背景のグラフィックが凝っている。好き嫌いはあるだろうけど、インパクトを与えてくれる。ぼくは割と好きだな、こういうのは。

しかも、ただの背景なのではなく、たとえば泥（？）の沼に入るとアスミッくんが茶色になってしまうが、水につかると元に戻るなど工夫がなされていて楽しい。

しかし、である。楽しいのはそれだけで、ゲームの方は今ひとつとの印象を受けた。展開が、というよりも敵味方共に動きが遅く、イライラさせられる。主人公の武器の攻撃範囲もやたらと狭く、かなり接近しないと敵を卵へと変えられないのもマイナスではないだろうか。ボスキャラとの戦闘は『ワギャンランド』を意識しているが、それならあの軽快さにも影響を受けてほしかった。もったいない一作だ。

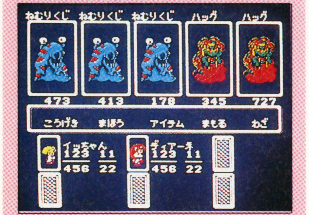
5

モンスターメーカー

ソフエル／12月20日発売／¥6800
■容量：2M■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

ゲームボーイ版で人気を博した同名の作品がファミコン用にグレードアップされて登場。カードゲーム「モンスターメーカー5」のストーリーを膨らませている。キャラクターデザインは九月姫氏が担当。

↑カードゲームで大人気の『モンスターメーカー』がファミコンでも遊べる



↑バランスと操作性が悪いのを除けばガンバッていると言えるであろう

カードゲームがFCに新システムも多数搭載

ゲームボーイ版は前半を少しプレイしただけなのであまり大きなことは言えないが、いろいろな部分でパワーアップされているな、と感じた。パーティを組む仲間にしても前作であった〝雇う〟方式以外にもストーリーに絡んで冒険に加わってくるヤツがいたり、カードモンスターのバリエーションが広がったり、昼夜の概念が加わったりといった具合いだ。

ただ、凝りすぎたためだろうか、ルールが理解しにくかったり、操作が面倒な部分があったりして熱中度が今ひとつ低くなってしまっているようだ。『ドラクエⅣ』のように、とは言わないけれど、もう少し練りこんでほしかった気がする。

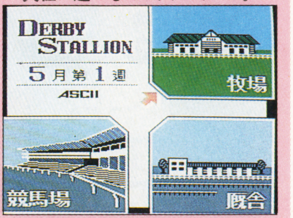
また、目新しいシステムを導入することはいいのだが、それがあまり楽しさに結びついていないのも気にかかる。展開は割とスピーディなので惜しまれるところだ。

6

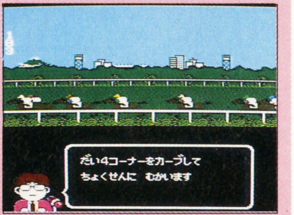
ベスト競馬・ダービースタリオン

アスキー／12月20日発売／¥6800
■容量：2M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

プレイヤーは、レースをして賞金を稼ぎ、場主として競走馬を育てながら生産、調教をしていく。最終目的は、自分が育てた馬を、GⅠレースに出馬させてタイトルを獲得すること。出馬する馬は、名前やデータが実在に近いものが入っている。



↑この3つの場所を回ってゲームを進めて行くわけ。牧場には子馬がいる！



↑このレース画面がけっこう面白くてね。当たりが来た時はバンザイ三唱よ

馬の好きな俺が手塚さんにかわって書くぜ！

このゲームを資料で見た時に、どんなゲームか本当にわかんなかったけれど、サンプルゲームが来て「なるほど！」と思ったよ。

遊んだ感想をいきなり言わせてもらえば、「馬のベストプレープロ野球」って気がしたぞ。どういう意味かっていうと、何かにつけよくできてるんだよね。まず馬の名前かな。実物に近いんだよ。それがすごく現実味をおびてて、いいんだよね。

あとさ、自分の子馬が生まれた時ってものすごく感動した。よーし、これから育てていい馬にしてやるぞって気がメキメキ出ちゃうんだよね。

レース自体も本物っぽいアングルだしさあ。いいっこれ。

馬が好きな人。じゃない、競馬が好きな人。宮沢りえの本がゼルダが出ようが買って下さいよ。俺も買っちゃうから。オススメしますんでよろしく。　（作山）

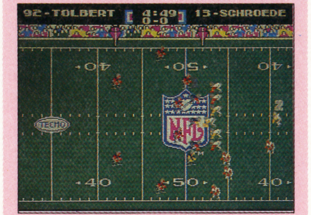
9

テクモスーパーボウル

テクモ／12月13日発売／¥7980
■容量：4M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■2P対戦可

アメリカの実際のNFL（ナショナルフットボールリーグ）の全チーム全選手を実名で扱った。各選手には細かいデータがあり、それにより個性がはっきりした。モードが充実し様々な遊び方が可能。

↑選手のデータは1人ずつ固有の画面で表示される。何となく顔も似ている



↑パスとラン各32フォーメーションから4つずつ選択。QBランとかもある

マニアでも満足できる超NFLゲーム熱中度100％

作山の馬同様、最近NFLマニアの自分がここを書かせていただく。

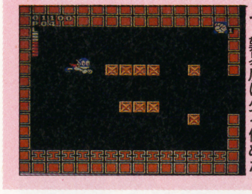
アメフトを知らない人は多いと思うのでまずわかり易く本作がどんな内容なのか説明すると、野球で言えば『ファミスタ』と『ベストプレー』を1本のカセットに収めたものだ。アクションだけでも良くできているしデータが細かく、各部門の順位表を見ながらシーズンを楽しめる。近々発売のイマジニア『プロフットボール』（SFC）はフォーメーションの多さが魅力だが、本作はそれに加えて選手が実名なのが何よりうれしい。野球ゲームで実名の快感を得たことのある人ならわかってもらえると思う。1シーズンをウォッチモードで遊ぶのも可だし、ひいきチームだけ操るのも良い。対戦が何より熱い。個人的には今年ベストの作品だ。本当は10点付けたいがデータが90年版なので9点。（根本）

9

パーマンPART2

アイレム／12月20日発売／¥5800
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：90%■コンティニュー：あり■1P専用

4人のパーマンから1人を選択し、サイドビューとトップビューの2つのフィールドをクリアしてゆく。



←人気キャラクター・パーマンのアクションゲーム。難易度は少々低めだ

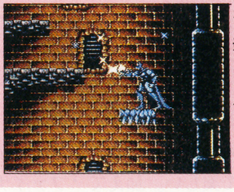
『パーマン2』となっているが、1ってあったっけ？　記憶にない。ま、それはいいとして、ひょっとして、このゲーム、対象年齢がかなり低く設定されているんじゃないかな。ゲームの難易度も高くないし……。楽しくないわけではないけど、やや内容が薄い。ボスがかなり変で、そこは楽しいのだけど……。どのパーマンも大差ない点は残念だな。もっと練りこんでほしいよ。

6

ダイナマイトバットマン

サン電子／12月20日発売／¥6500
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

以前に発売された『バットマン』のパワーアップ版とも言うべき作品。キャラが大きくなって迫力が出た。



←前作に比べてキャラクターも大きくなり、とにかく美しい。やるなあ

ビジュアルは凄い。本当に凄い。キャラの反応もいいし、軽快に操作できる。が、何だかそれだけのゲームのように思えて仕方ない。

違和感があるのは、やはり敵の出現位置だろう。とにかく陰険なのだ。出現位置を完璧に覚え、ちょこちょこ進んでは倒していかなければダメなのだ。ちっともダイナマイトな感じがしない。根気のある人じゃないと楽しめないよ。

5

爆笑人生劇場3

タイトー／12月20日発売／¥6400
■容量：２Ｍ■ジャンル：ボードゲーム■ＲＯＭ完成度：100%■バックアップ：なし■４人同時参加可

シリーズ第３弾。今回も複雑な操作やルールは採用せず、ひたすら誰もが楽しめるようにとの路線。

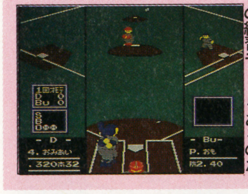
『いただきストリート』と『マイライフマイラブ』あたりで、いわゆるＦＣボードゲームにとどめが刺された感がある。この作品がそれらに対抗できるものを持っているかというと残念ながら見当たらない。途中でクイズなどがあったりするものの、運まかせの進行がメイン。お正月に家族で――という遊び方しか思いつかないよ。何度もプレイすると飽きちゃうし……。うーむ。

5

ファミスタ'92

ナムコ／12月20日発売／¥5000
■容量：２Ｍ■ジャンル：スポーツ■ＲＯＭ完成度：100%■バックアップ：パスワード■２Ｐ対戦可

もう説明のいらないほどのシリーズ。その最新作だ。チーム数は16。代走や野手交代の機能もある。



←定番ソフトの最新作。今回はバッティングや守備の練習モードもあるのだ

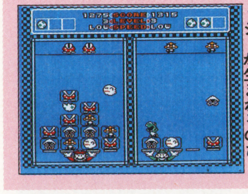
野球ゲームは、あまりプレイしない。持っているのは『初代ファミスタ』だけ。これ１本持っていれば他は必要ないと思っていたから。が、今回の『ファミスタ'92』をプレイしてみてその考えが少し変わった。特に魅力を感じたのが打撃と守備の練習ができるモード。これが、なかなか熱中してしまうから不思議。手軽さが増した分だけ愛着が深まってゆくのである。

8

ヨッシーの卵

任天堂／12月14日発売／¥4900
■容量：512Ｋ■ジャンル：パズル■ＲＯＭ完成度：100%■２Ｐ同時可

人気キャラクターのヨッシーを使ったパズルゲーム。上から落ちてくるキャラをうまく積んで消してゆく。



←上たまごと下たまごをうまく組み合わせるとヨッシーが生まれるのだ

落ちてくるものではなく、下のトレイを入れかえる、というのがミソ。「テトリス」よりも「ハットリス」に似た雰囲気のゲームだね。
ただ、ルール自体はおもしろいのだけど、対戦プレイの場合、かなり運の要素が強いような気がしてならない。相手と同じものが落ちてきてもよかったのではないだろうか。
「ドクターマリオ」を越えたかと訊かれたら首を振る。

6

ウルトラマン倶楽部3

ユタカ・バンダイ／12月29日発売／¥7800
■容量：３Ｍ■ジャンル／ＲＰＧ■バックアップ：バッテリー■１Ｐ専用

『ウルトラマン倶楽部』シリーズの最新作。ギャグに重点を置いたＲＰＧとなっている。アイテムも多数。

←敵の攻撃パターンからこちらの行動を決める新戦闘システムが目玉

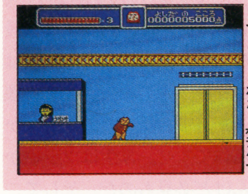
これも手元にＲＯＭがなく、だから評価のできなかった１本。
写真や資料を見る限りではグラフィックも良く、割と楽しめそうな感じがする。ミクラスやウインダム、地底戦車ペルシダーとかステーションホークまで登場するという凝り方にも好感が持てる。開発の人が楽しみながら創ったのだろう。ウルトラヒーローのファンにはたまらない１本となりそうだ。

―

伝染るんです

タカラ／12月６日発売／¥6800
■容量：２Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：70%■バックアップ：なし■１Ｐ専用

大人気コミックのゲーム化。主人公は、かわうそ君。ハワイへ行くのが目的。５つの攻撃パターンを持つ。



←敵への基本攻撃が「つねる」こと。他にも踊ったりできる。かなり変だぞ

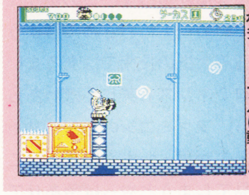
12月発売予定のソフトだが、まだ未完成のＲＯＭしか手元にないのでゲーム内容の紹介にとどめておく。
サイドビューのアクション。ジャンプ＆攻撃と、システム自体はオーソドックスだが、攻撃ボタンを押している長さで５つのパターンを使いわける。つねるとか踊るなんてものがあって楽しそうだ。各ステージの構成やグラフィックも妙。かなり異色な作品になると見た。

―

平成天才バカボン

ナムコ／12月６日発売／¥5800
■容量：２Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■１Ｐ専用

何者かにさらわれてしまったママとハジメちゃんを助けるべくパパが活躍するアスレチックアクション。



←主人公はバカボンのパパ。キャラクターパターンが多く、リアルに動くよ

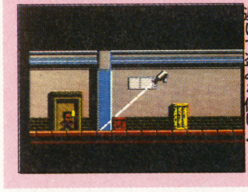
ボス級の敵以外との戦闘を排除したという珍妙なアクション。パパの動きに凝りまくり、ザコや障害物をいかにクリアしてゆくかに重点が置かれた作りに感心した。キャラを動かすこと自体を楽しんでもらいたいという方向性は、なかなか新鮮なのだ。普通のゲームとして見たら盛り上がりに欠ける作品だが、志は買いたい。もっと難易度が低ければ接待用に最適なのだけど…。

6

ハドソンホーク

EPICソニー／12月27日発売／¥5900
■容量：１Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：80%■バックアップ：なし■１Ｐ専用

同名映画のゲーム化。野球のボールを武器に進んでゆく、サイドビューのアクション。物を盗むのが目的。



←映画『ハドソンホーク』のゲーム版。トラップを避けて盗みを働け！

ハドソンホークのゲーム化かぁ。映画の方は、とんでもなくつまらなかったからね。で、ゲームの方は、というと、これもあまりよろしくない出来なのだ。妙にチマチマとしている上に、操作性も今ひとつ。敵に見つからないように潜入し――といったシチュエーションはおもしろいのだが、その緊張感が薄いのである。映画を題材としなかった方が良かったと思う。

5

ガチャポン戦士4

ユタカ・バンダイ／12月21日発売／¥8800
■容量：４Ｍ■ジャンル：ＳＬＧ■バックアップ：バッテリー■１Ｐ専用

人気ＳＬＧの第４弾。ガンダム系のキャラが240種近くも登場する。パイロットの成長概念も導入した。

←アイテムなどがとにかく凝りまくっており、マニアなら涙を流すＲＰＧ!?

サンプルＲＯＭが届かなかったため、このソフトも内容の紹介のみ。
資料によるとこれまでのシステムを継承しながらも新しい要素を加えているらしい。中でも核となるのがリアル・シミュレート・コマンドバトルなる戦闘方式。くわしくはわからないものの、敵の設定したコマンドを考慮しながら戦略を練るタイプのようだ。なるほど、これはおもしろいかもしれない。

―

PC

PCエンジン用ソフト

コナミ参入で市場に大きな刺激！ これでPCエンジンも安泰かあ？

コナミの力は停滞気味のPCエンジンに喝を入れるカンフル剤となったようだ。こんなにも業界の人々が活気づき、ユーザーの反響があるってのは久々だもんねー。

●辻　猛

コナミ参入は非常に良いことなのだが、困った事がひとつあった。なんと、グラディウスの発売日が各方面イチオシのシューティング、マジカルチェイスと重なってしまったのだ。相乗効果で両方売れればいいけど、知名度で押されてしまったかも……。みんな〜、マジカルチェイス買ったかなあ？

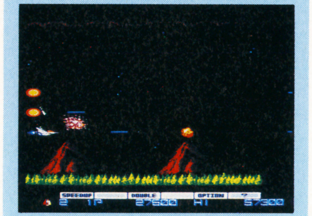
点数評価

⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ　⑤ふつう　④もうすこし　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外

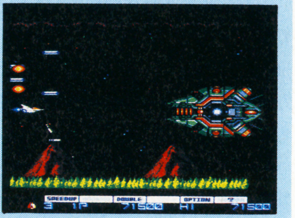
グラディウス

コナミ／11月15日発売／¥6000
■メディア：Hu-CARD　2M■ジャンル：STG■ROM完成度：100%
■コンティニュー：あり■2P交互可

言わずと知れたシューティングの名作。コナミのPCエンジン参入第1弾だ。いきなり発表したにもかかわらず、完成度は非常に高い。いろいろ移植されてきたが、スピードの面ではやはり最高レベルとなっている。



↑この画面ではわかりにくいが、レーザーが素早く出て美しいのである



↑これぐらい大きいキャラが出ると、ちょいと引っかかってしまう

処理落ちのバラツキ以外は文句なしの出来映え！

それにしてもコナミの技術力はスゴイものがある。参入第1弾でこの出来具合いとは…。よっぽど時間をかけたか、よっぽどPCエンジンに精通したプログラマーを探したかに違いない。とにかくビックリしてしまいましたよ。

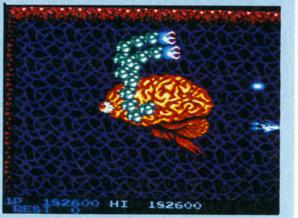
出来ぐあいも文句ナシ！　と言いたいところだけど、ちょっと処理落ちのバラツキ加減が気になる。前号にも書いた事だが、PCエンジン自体はすごく早いマシンなので、通常のところでは処理落ちはほとんどない。しかし、やはり大きな敵が出てきてしまうと若干重くなってしまうのだ。これがスーファミなら全体を通してトロくなってしまうんだろうが、早いマシンだけに重くなったり軽くなったりが頻繁に細かく感じられる。気にし過ぎといえばそれまでなんだけどね。古いゲームの中にも新しさアリ。買って損なし！

8

沙羅曼蛇

コナミ／12月6日発売／¥6000
■メディア：Hu-CARD　2M■ジャンル：STG■ROM完成度：100%
■コンティニュー：あり■2P同時可

コナミ参入2弾目もシューティング。言わずと知れたサラマンダ。ステージごとに横・縦スクロールと変化していく。もちろん2P可能。それも切り替えでなく同時進行が可能なのだ。オプションもそのままだぞ。



↑これは1面のボス。動き、効果音共に最高ですぜ

↑2面の縦スクロール部。横より縦の方が易しいかな？

文句ナシの1本！ 一家に1本用意しましょ

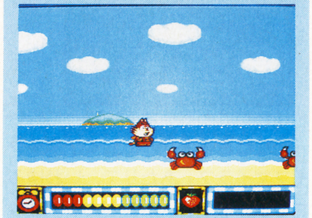
これは文句ありません。個人的にもこっちの方が好き、ってのがあるんですけどね。それにしてもコナミあなどれがたし。いくら圧縮技術が進歩しているからって、このボリュームを2Mカードにおさめてしまうとは、並み大抵の技術ではあるまいて。プロミネンスも美しくぼわあっとでるし。ファミコンのも、こりゃスゲェ、とか思ったもんですが、この色を見てしまうとやっぱ色あせてしまいますねぇ。それに2P可能ってのもびっくりもの。2Pやるとそれだけで重くなってしまうのに、それを感じさせないほどのスピード感を我々プレーヤーに与えてくれる。一家に1本ですね。そうそう、友人がこんなこと言ってました。どうせ買う奴は2本買うんだから、2Mで2本じゃなく、4M2本入りで1万円ぐらいで出してほしかったなって。その手があったかあ。

9

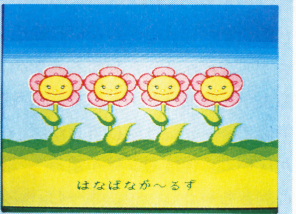
おかあさんといっしょ にこにこぷん

NHKエンタープライズ／12月13日発売／¥6500■メディア:Hu-CARD　4M■ジャンル:アクション■ROM完成度:100%■バックアップ：なし■1P専用

にこにこじまがありまして〜、で始まる幼児向け番組をNHK自身がゲーム化したというなんだかとってもスゴイもの。横スクロールのアクションで、一応のストーリーもついている。敵を殺さないところはさすがが？



↑とにかく攻撃するものはなにもない。ただただよけるのみだ



↑途中にある扉の中にはにこにこぷんでおなじみのキャラがでてくる

ドラえもんを更に低年齢向けに作った感じだ！

じゃじゃまる〜、ぴっころ〜、ポロリ〜、ああああ、まさかにこにこぷんがPCエンジンの、しかもNHK自らがゲーム化しようとは思いも寄らなかったですよう。何を隠そう、実は幼児番組が好きだったりする。最近でもないが、気に入ってる作品はやはりポンキッキの中でやってる機関車トーマスでしょう。これはなかなかの名作ですぜ。学生はツラいかもしれんけど必見ものだ。そしてこのにこにこぷんもたまに見たりする。大抵はぬいぐるみのポロリ達なのだが、アニメもやったりするようだ。

そうそう、ゲームの話だったね。感覚的にはドラえもんと同じなのだが、対象がぐっと下がって幼稚園児ぐらいになる。敵は絶対に殺さない。で、評価だが、困ったことに面白いのである。なにしろキャラがかわいらしいのだ。6歳の男の子がやるなら、この点数をあげよう。

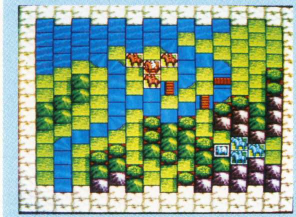
9

太平記

インテック／12月13日発売／¥6800
■メディア：CD-ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：90％■バックアップ：あり■1P専用

南北朝時代を舞台としたSLG。この時代は足利尊氏、新田義貞それぞれが帝(天皇)をたてていた。プレイヤーは足利か新田となり、各地の武将を倒し、あるいは同盟して日本を平定していくようになる。

↑通常のコマンド群。捜索すると金や武将が見つかることがある



↑戦闘はこんな感じ。光栄でやってるのとほぼ同じと考えていいだろう

武力だけでは勝てない敵を寝返させるべし

南北朝に分かれている日本を平定させる戦国ＳＬＧ。このＳＬＧのミソは全ての武将が操作できるわけではない、というところ。直轄領は操作できるが、そうでないのは、単にどちらかに寄っているだけ。だから敵方の誘いがあれば寝返ってしまうかもしれない。寝返りを防ぐには、ちょくちょくその武将と会って説得しなければならないのだ。単に力でゴリゴリやれば勝てるようにはなっていないのである。

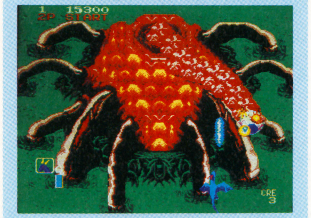
逆に、味方の武将と言えども思うように動いてくれないのがはがゆいところ。アルゴリズムの問題だろうが、自国が攻撃されるのがわかっているのに、隣国へ攻めていってしまうのには閉口してしまう。まあ、アニメもまあまあだし、戦闘シーンもヘックスタイプなので悪くはない。戦国ＳＬＧが好きな人にはいいかも知れないね。

6

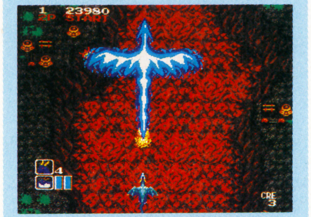
ドラゴンセイバー

ナムコ／12月27日発売／¥6800
■メディア：Hu-CARD 4M■ジャンル：STG■ROM完成度：100％■コンティニュー：あり■2P同時可

ナムコの新作はドラゴンスピリッツの流れを汲んだシューティング。形式的にはゼビウスタイプ(空中と地上の敵に分かれている)だ。自機はドラゴンで、首が3つになったりと、いろいろなパワーアップがある。



↑1面のボスキャラ。動きはいいんだけど、やはり色使いがねえ……



↑ためショットの一例。その他にもいろいろ種類が増えた

作品の出来はいいけれど色使いがイマイチか

名作ドラゴンスピリッツの流れそのままのシューティングだ。なにしろ時代設定は違うけれど、人間をドラゴンに変えた神は一緒っていうぐらいだからね。移植となるようなので、期待が大きかった。それが災いしてか、印象はイマイチの感をぬぐえない。その他のシューティングを見てしまったからなのかもしれないが、どうも色使いがイマイチのように感じられるのだ。我々は職業柄、ＲＧＢ出力の画面でプレイするんだけど、それでこの色ではツライんじゃないだろうか？　取り越し苦労ならいいんだけど……。

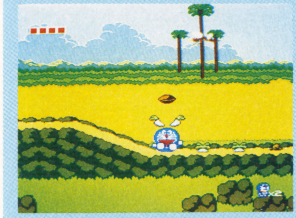
あとはまったく問題ナシ。ショットもハデになったことだし。難易度設定もできるし。２Ｐだってできるしね。ただ、欲を言えばあとの一歩の味付けが欲しかった。それと敵の動き。ちょっとぎこちなかったのが気になるかも……。

6

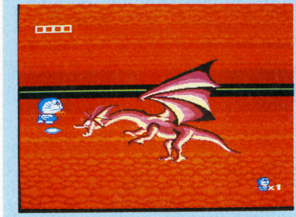
ドラえもん のび太のドラビアンナイト

ハドソン／12月6日発売／¥5800
■メディア：Hu-CARD 4M■ジャンル：ACG+STG■ROM完成度：100％■コンティニュー：あり■1P専用

絵本の中に閉じこめられたのび太達をドラえもんが助ける、というもの。横スクロールのシューティングとなっている。とはいっても敵は殺さず、しびれさせたり、吹き飛ばしたりするだけ。低年齢層向けである。



↑地面に生えてるカブをひっこ抜くとなぜかドラやきが。ライフ1回復だ



↑最初のワールドのボスキャラ。見た目はハデだが非常に弱い

子供と一緒に楽しむには最高の１本

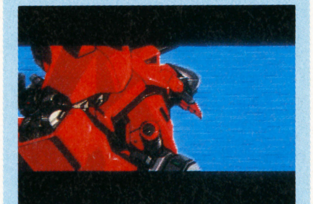
シューティングなんだけど、アクションも大事な要素となっている。アイテムも豊富だし、なにより簡単なのがいい。え？　なぜかって？　それはつまりだ、こういったゲームは子供と親が一緒に楽しめるかどうかが大切だから、なのである。あんまり難しくては親は見てるだけになってしまう。そう、小学生低年齢の子供にゲームマシンを買ってあげて、一緒に遊ぶとしたら、桃鉄などのスゴロクかパズル、もしくはこういった感じのシューティングになってしまうだろう。ゲームマシンがこれだけ普及すれば、家庭で一緒に遊べる、もしくは一緒の話題がもてるってのが重要になるんだろうしね。だから、我々みたいなのが一人でやってもあまり面白くない。中学生でもこのレベルはキツいだろう。やはり小学生がおとうさんおかあさんにねだって買ってもらうんだろう。

6

ブロウニング

RIOT日本テレネット／12月20日発売／¥6980■メディア：SCD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：70％■コンティニュー：あり■1P専用

横スクロールのロボット操作形アクションシューティングゲーム。テレネットらしくアニメーションバシバシのイベント。キャラデザインもまあまあ。PCMによる異常なほどのハデな効果音。英語のナレーション。



↑オープニングのデモシーン。迫力あるメカのアクションが見られる

↑地上と空中を使い分ける操作性になれるのに時間がかかりそうだが…

シューティング初心者？ならばオススメ。

例えば、君がゲームをやり初めてまだ日が浅く、しかもシューティングをあまりまだやったことがない、と言うのであれば、このゲームをプレイする価値はあるでしょう。しかし、ある程度アクションをこなしている人には不向きと言わざるを得ません。なぜならば、過去の作品と一線を画す個性というべきものがあまり感じられないからです。

まず、操作系が単純なのはいいが、反応がトロイ。これでゲーム性を大幅に損なっている。しかも、バリバリの、というわけではなく、どちらかというと易しいタイプ。しかも理不尽な攻撃。キャラデザインや効果音の使い方なんかいいんだけどねぇ。

まだサンプルのバージョンが若く、多少のバランスの修正等が施されるそう。敵キャラがカタすぎる等の点が変更されれば７点をあげてもいいんだけど。

5

TV GAME BROAD-WAY Special PC

スーパー桃太郎電鉄II

ハドソン／12月20日発売／¥6800■メディア：Hu-CARD　6M■ジャンル：ボードゲーム■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■5P同時可

知らない人はいないぐらい有名なすごろく社長人生不動産王鉄道ゲーム。社長になって、目的地まで電車の旅。途中にある名産品やホテルなどを買って資産を増やそう、てなもんだ。対戦相手にレベルがついたぞ。

↑コンピュータと対戦する場合、8レベルから選べるようになった

↑秋になれば紅葉し、冬になれば雪景色。季節感バッチシなのです

大勢でやってよし／1人でやってよし!!

言わずと知れた桃電だあ。IIとなっての変更点は、1人プレイで対戦相手になってくれるコンピュータに強さのレベルができたって事。しかも、各レベルそれぞれに特徴があって非常に楽しめる。とにかくカード使って妨害してくるやつとか、サッサと目的地にいっちゃうヤツとかね。

このテのゲームは大人数でやれば面白いこと間違いなし／　なんだけど、1人ではどうもイマイチって感じになるのが多かった。そのスキマを、ちゃんとハドソンは埋めてくれたってわけだ。考えてるね〜。

あとは、各地の特殊イベントが増えた。そうそう、カードの種類もね。季節によって変わる日本列島、ビンボ神にキングビンボーと、まあ、あきさせないったらありゃしない。冬休みはこれでばっちし。ちゃんと買えるように手配するのを忘れないようにね／

8

スーパーシュヴァルツシルト

工画堂スタジオ／12月6日発売／¥7800■メディア：CD-ROM■ジャンル：SLG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

パソコンの同名SLGを改良したもの。戦艦を最高4部隊使って、惑星を落とし、敵の主星を落とせばよい、というタイプのSLG。5＋αのステージで構成されている。イベントシーンのグラフィックは最高の出来。

↑戦艦の能力をいろいろと変更する事ができるようになってる

↑戦艦の左上にマークがついてるのが旗艦。これを破壊すれば勝利となる

イベントアニメーションは最高水準の出来／

オープニング、各シナリオの間にあるイベントシーンは、マジにアニメ見てるようですっごい出来ですよ。シナリオもなかなか考えて作ってあるし。これ見ちゃうと、某ソフトハウスのアニメがイマイチに見えてしまうってえぐらいだ。ひとつ難点をいうなら、SLGの部分がSLGしてないってところだろうか。こちらの戦艦をパワーアップすると、敵も、どっからか軍事支援を受けてます、なんて言ってパワーアップしてしまう。戦闘行動範囲が狭いので、最後には単純に旗艦狙いだけになって、戦略もなにもなくなってしまう等々。要するに、あまりにも強制的にバランスを取っているのがミエミエになってしまうんよ。なにをもってSLGとするかは微妙な所だけど、戦略練ってのSLGではない事は確か。そのおかげで、万人向けにはなってるようだけどね。

7

らんま1/2　とらわれの花嫁

メサイヤ／12月上旬発売／¥6800■メディア：CD-ROM■ジャンル：デジタルコミック（AVG）■ROM完成度：90%■バックアップ：あり■1P専用

デジタルコミックなので、本編にはないオリジナルストーリーでらんまが楽しめる。今回は、中国へ研修旅行にいくってところから話が始まる。試験で優秀な成績をとった2名しか行けないのだが、これがまた……。

↑デジコミですから、余計なコマンドはでません。進行中心だからね

↑ハワイ帰りの校長。これぐらいのでかい絵も度々登場する

デジコミですから画質と音はいい、んだけど……

中身は3パートに分かれている。んで、それを進めていくわけだが、デジコミだからアドベンチャーのような、コマンド選択を考えてやるわけじゃあない。順番にやっていけばやれてしまう。これがデジコミたるゆえんだ。ハドソンが確立した世界だけど、このメサイヤのもそれを踏襲して作ってる。まあ、それはそれでいいでしょ。出来も悪くはないし。留美子ファン、いやいや、そうでなくても楽しめるようになってるしね。

ただ、あえてひとつ言うなら、もうちょっと独創的な演出なりがほしかった。今の所、デジコミはほとんどハドソンの独壇場。そこに参入するんだから、メサイヤなりの味付けがないと。言っちゃ悪いがこれじゃあメサイヤが作ったのか、ハドソンが作ったのかわからんもんねえ。出来がいいだけに残念。

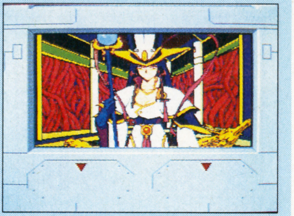
7

雀偵物語2 〜宇宙探偵ディバン出動編〜

アトラス／12月20日発売／¥4800■メディア：CD-ROM■ジャンル：テーブルゲーム■ROM完成度：50%■バックアップ：あり■1P専用

アドベンチャー＋麻雀ゲームという最近流行の体制をとってるゲーム。2といいながら前後編にわかれている。今回は前編だ。3パートに分かれていて、各パートで起きる事件を解決していくってわけよ。

↑麻雀進行場面。この辺はあまり変わりがない



↑この大きさの画面でアドベンチャー場面が進行していく

グラフィックがちょいと雑なのが残念だ／

麻雀ゲームにアニメーションシーンバシバシのイベントを絡ませるって作りは最近の流行。このゲームもその潮流に乗ったものといえよう。

麻雀ゲームとしてクオリティは、充分、水準に達しているから、このタイプのゲームが好きなプレイヤーならそこそこ楽しめる。

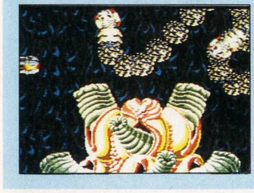
それはいい。でだ、これはあくまで個人的な趣味のレベルになるのかもしれんけど、どうも、わしゃこういった絵が好きになれん。3500枚以上の原画を使用…それはスゴイ、評価できる。が、それが画面上で充分に効果をあげてるかといえば疑問が残る。アニメレベルの原画をテレビに比べ表示能力の劣る（時間あたり表示枚数が少ない）エンジンで使えば、どうしてもアラが目立つ。もったいないと思う。作り手の意気込みはわかるし、そこらへんの練り込みは後編に期待しよう。

5

R-TYPE COMPLETE CD

アイレム／12月20日発売／¥7500■メディア：SCD-ROM■ジャンル：シューティング■ROM完成度：60%■コンティニュー：あり■1P専用

カードで2枚に分かれていたものをひとつにまとめたもの。アニメーションシーンがプラスされている。



←前のよりも、ちらつきが少なくなったようだ

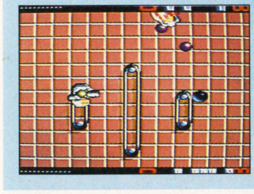
このゲームに関してはなにも言うことないでしょ。2枚が1枚になって、連続して遊べるようになったわけですよ。その他の目立った違いは音かなあ。特にＢＧＭは、なかなかヘンでよろしいです。これのおかげでカードとはまったく違った雰囲気で楽しめますわ。あとはＣＤらしくアニメーションシーンがついたってとこぐらい。シューティングマニア必携でしょう！

8

バリスティックス

ココナッツジャパン／12月13日発売／¥6900■メディア：Hu-CARD 2M■ジャンル：テーブルゲーム■バックアップ：あり■1P専用

現在パソコン界で最注視されているシグノシスのゲームの移植。エアホッケーのようなノリ。



←障害物もいろいろあってあきさせはしない

パソコンゲーム業界では最注目されているシグノシス作品。ヨーロッパのゲームだなあ、と感じるぐらい独特の世界を築いている。ゲームはエアホッケーのようなもの。目的の弾を、こちらが打ち出す鉄球で動かしてゴールへいれるってものだ。各面いろいろな仕掛けがしてあってなかなか楽しめる。決して万人向けではないが、まあこんなものもあっていいでしょ。

5

ゲンジ通信あげだま

日本電気ＨＥ／12月13日発売／¥5800■メディア：Hu-CARD 4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

同名のテレビアニメをシューティングにしたもの。日本電気ＨＥの初参入作品だ。

←パターンでやれば楽勝だったりする

ここで間違えちゃならないのが、アベニューとＨＥの違い。いままではアベニューがソフト、ＨＥがハードだったんだけど、とうとうＨＥがソフトを作り始めたわけだ。これは深読みすると楽しいんだけど、それはさておいてと。ゲームはいたって普通の横スクロールのシューティング。グラフィックもそれなりの出来だし。ただ、初参入にしてはインパクトが少ないかな？

5

スパイラルウェーブ

メディアリング／12月13日発売／¥6900■メディア：Hu-CARD 4M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

3Dシューティングあり、アドベンチャーシーンありの近未来ものニューシューティングゲーム。

←ミョーに無表情なキャラが印象的だったりする

近未来宇宙という舞台設定。これ自体は悪くはない。よくあるアニメ臭さもなく、クールな未来宇宙感覚がよく表現されている。だが、いかんせんゲームに入り込めない。3Dシューティングが、3Dなりの迫力と自由度を持てず、希薄な印象しか与えてくれないからだ。3Dが柱のゲームなハズなのに、それが今一つなために〝顔〟の見えない仕上がりになってしまったのは残念。

4

なりトレ〜ザ・スゴロク'92〜

レーザーソフト／12月20日発売／¥5800■メディア：CD-ROM■ジャンル：テーブルゲーム■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■4P交互可

その名の通りのスゴロクゲーム。新入社員から社長までの道のりをスゴロク化したゲーム

←赤、青、緑では特殊イベントが起きる

いわゆる〝人生ゲーム〟タイプってやつだ。平社員でスタートして社長をめざすんだけど、係長、課長、部長…とステップになる役職ごとにブロックわけされていて一定基準を満たさないと昇進できないシステム。業績、株、派閥なんていう要素が重要になってくる。マイキャラに、イベントにとおなじみのレーザーソフトのキャラ総出演で作られているのでファンは楽しめる。

5

バブルガム クラッシュ

ナグザット／12月6日発売／¥7200■メディア：Hu-CARD 4M■ジャンル：AVG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

同名のＯＡＶをＡＤＧ化したもの。ノーマルなアドベンチャーゲームだ。原作に忠実に作ってある。

←ちょっとアイコンが小さいかもしれない

なんだか、ずいぶんと久しぶりのような気がする。オーソドックスなスタイルのアドベンチャーゲームだ。ちょっと不親切なところもあるけど、それほど気にならない。しっかりとゲームが作られているので、安心して遊べることは確かだ。ただ、アドベンチャー部分以外のおまけは必要だったんだろうか。アイデアとしては面白いんだけど、今回はじゃまに感じてしまった。

5

秘宝伝説 クリスの冒険

パックインビデオ／12月13日発売¥6800■メディア：CD-ROM■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■1P専用

南米で遺跡の発掘中に行方不明となった父を助ける、という設定のアクションゲームだ。

←アクションの基本的な所は押さえてあるようだ

ごくごくふつーのアクションゲームである。ＣＤであるから、ビジュアルシーンもしっかりと入っている。難易度もそこそこ、無理のないところでまとめられている。どこかに致命的な欠陥があるというわけではないが、なんだかものたりない。ストーリー設定やビジュアルシーンにアクションゲームがおいついていかないとでもいうのか。アクションにもっとパワーがあれば。

4

エフェラ&ジリオラ ジ・エンブレム・フロム・ダークネス

ブレイングレイ／11月29日発売／¥7200■メディア：CD-ROM■ジャンル：RPG■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■1P専用

同名の小説をＲＰＧ化したもの。キャラクターアニメーションのイベントは斬新でもある。

←とにかく攻撃がライ。HP回復もめんどうだし

実は原作者のひかわ玲子さんとは知り合いだったりする。それであえて言うわけだが、原作のイメージをもっともっとゲームに出して欲しい。このゲームの魅力は原作に負うところが大きいし、そこに期待しているファンも多いと思う。キャラクターアニメーションでがんばってストーリーを見せてくれるところなどは、評価できるが、アクションＲＰＧとしては改善の余地あり。

5

MD

メガドライブ用ソフト

MEGA-CDに押されたかROM物は今一つの収穫

今月の12日にMEGA-CDが発売される。そのため、同時発売のソフトはここで扱えなかった。しかしMEGA-CDに押されたか、目玉といえそうな物は見当たらないようだ

●成沢大輔

16日に発売される『女神転生I・II（ビクター音楽）』サウンドCDのライナーノーツを作ったさる方との共同作業だったけど、業界の女神ファン皆様の力添えもあって、およそこれまでのゲームサウンドCDのライナーとは一線を画す内容にしたつもり。ファンもそうじゃない方も、ぜひご一読（聴）あれ

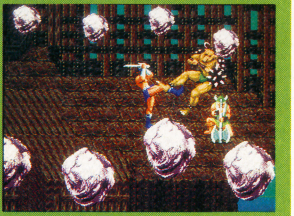
点数評価
⑩最高 ⑨すごくよい ⑧とてもよい ⑦よい ⑥まあまあ
⑤ふつう ④もうすこし ③がんばれ ②もっとがんばれ ①問題外

ゴールデンアックスII

セガ／12月20日発売／¥6000（税抜き）■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■2P対戦可

2年前に発売された同名移植作の続編。全体的に変更点は少なく、主人公たちのアクションに大幅な変化は見られない。魔法は使うレベルを任意選択できるようになった。通常モードのほか、デュアルモードもある。

↑キャラクターのアクションに変わりはないが、敵は少々強くなった。



↑同時二人プレイのシーン。降ってくる岩はギリウスの魔法だ。

前作と変わりがないのは完成度の高さゆえ？

普通、続編を作るとなれば、何らかのシステム面での改良や、新しいフィーチャーが付け加えられるが、見事なまでに前作と変わりばえがない。そんな気はしていたが……。

敵のデザインは、前作が人間型中心だったのに対して、モンスター型が増えた。魔法はボタンを押している時間の長さによってレベルが選べるようになった。自キャラのアクションは多少スムースになった（ような気がする）。

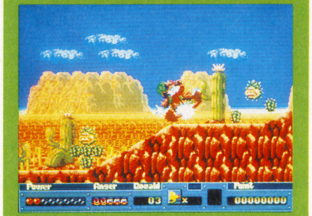
でも、プレイ感は同じ。これがどうにも割り切れない。最大の原因は敵のアルゴリズムにさしたる変化がないことだろう。リザードマンなど面白いキャラがいるのに、新しいアクションを生み出すに至らなかったのは、工夫不足と言われても仕方がない。遊べるゲームだが、前作以上ではない。ＢＧＭは派手になったが重みがなくなった。

6

ドナルドダック グルジア王の秘密

セガ／12月20日発売／¥4800（税抜き）■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

セガのディズニーキャラクター物3作目。ミッキーマウスを使った前2作が純粋なアクションゲームだったが、特定の場所でのアイテム入手が必要などのアドベンチャー的要素が加わったアクションゲームになった。



↑飛行機で全世界を駆け巡るドナルド。このシーンはメキシコでの一幕

↑いかにもディズニーらしいオーバーアクトはこのゲームでも健在

進んでみないとわからない奥の深さ

プレイを始めて、まず最初にぶち当たったのは「ここから先へは、高いところに昇れるものがないと進めないよ」のメッセージだった。

えっ、これは単なるアクションゲームじゃないのか！

『アイラブミッキーマウス』のようなゲームを想定していただけに、軽いショックを受けた。

しかし、じっくりと進めていくうちに、じわじわと味がしみ出してきたのである。

アクションの派手さ、アイデアの盛りこみ方などは『～ミッキーマウス』と比べてインパクトは薄いが、押さえるべきところは押さえた確実な作りになっている。特に「高いところに昇れるアイテム」が手に入ってからはぐんと面白くなる。

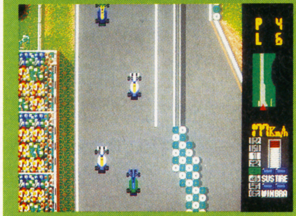
先月の『ファンタジア』より、こちらのほうが上。期待は裏切っていない出来だ。

7

F1サーカスMD

日本物産／12月27日発売／¥7500（税抜き）■容量：4M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

ＰＣエンジンで発売されている同名Ｆ１レーシングゲームの移植。ゲームシステムは自車が常に上方向へ進んで行く「ファミリーサーキット」タイプ。全体にコースは長めで、スピード重視の作りになっている。



↑写真だと実際に走っているのとは大違いのスピード感。とにかく速い

↑レースでのグリッド表示は、よりテレビ画面に近い形で作られている

スピード感はかなりの物だが……

電源を入れて、まずびっくりするのが「Team Lotus with Nichibutu」のメッセージ。何でもニチブツは来年度からチームロータスをフルサポートするとか。ゲームとは関係ないけど、あらためてニチブツの気合いの入りようがわかる。

肝心のゲームは『ファミリーサーキット』のスピード感だけを増幅させたようなスタイルに仕上がっている。300キロ台に突入してからのスクロールスピードといったら、並大抵ではない。それは感心させられる。が、出来の良いＦ１物特有の操作のデリケートさは犠牲になってしまった。0.01秒を縮めるために工夫していくというより、取りあえず走っていればなんとかなる部分が強く、今一つ奥の深さに欠ける。コースレイアウトも割に単調。

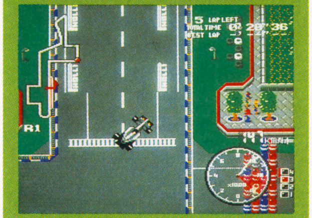
速さを楽しむにはもってこいのソフトだ。

6

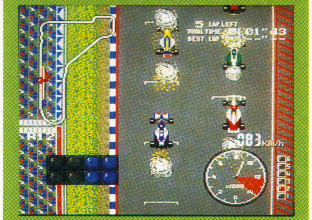
中嶋悟 F1 GRANDPRI X

バリエ／12月20日発売／¥7800(税抜き)■容量：4M■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

今期限りで引退したF1パイロット中嶋悟が監修したF1レースゲーム。トップビュースタイルだが、環状のコース形態になっている。そのため、自車は上だけでなく、全方向へ向かって走る(任天堂F1レース式)。



↑車が割に大きく作られているため、路幅も他のF1ものに比べて広め



↑スターティンググリッドで緊張の一瞬。上位組はさすがに強い

リアルな作りだけど かなり手強いゲームだ

今月は奇しくもトップビューのF1物が2作並んだ。どちらがいいということより、「リアルさ」の点に比重をかけて見れば、こちらのほうが上だろう。

まず何といっても、コースデザインが環状になっているのが大きい。中嶋悟の監修と大きく謳うだけあって、なによりもコースそのものを実物に近づけたかったのだろう。なるほどその意図はよくわかる。おかげで、操作に慣れるまでかなり時間がかかってしまうのだが。セッティング自体もシンプルだが、ちょっとの違いが操作に大きく影響してくる点もまたしかり、である。

モードなどの設定に関しては面白い面がいくつかある。ことに契約したチームによってレースでのノルマが違うなんてのが代表例。

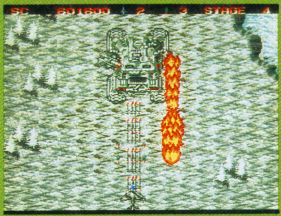
操作面のとっつき悪ささえ我慢できれば遊べるかな。 **7**

タスクフォース ハリアー EX

トレコ／12月20日発売／¥8500(税抜き)■容量：4M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

UPLから発売された同名の業務用シューティングゲームからの移植。ごくオーソドックスな縦スクロール戦闘機物で、業務用にはない、メガドライブオリジナルの要素も多く取り入れられている。

↑画面を見る限りでは、ごくありきたりの縦スクロールシューティング



↑これは地上面。空中面よりも若干短めのステージになっている

弾よけなんて関係ない 弾幕を張りまくれ！

同時期に発売される『ファイティングマスターズ』の魅力は、格闘物にありがちな「重さ」がなく、ゲームが軽快に進行していくことだが、似たような印象をこの『タスクフォースハリアーEX』でも感じられるとは思わなかった。敵がやたらめったら出現し、弾幕をかいくぐっていかなきゃならないシューティングが多い中で、これはまったく逆。自機の弾幕が敵を圧倒し、これでもかというほど破壊しまくる。シューティングゲームで久々に爽快感を味わったように思う。1つのステージ自体も長くなく、テンポ良く次のシーンに移っていくのもゲーム内容に見合っている。

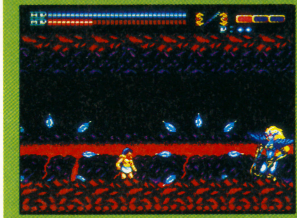
ゲームの構成はさほど目新しい箇所がなく、はっきり言って平凡だが、この軽快さは最近のシューティングゲームにおいては貴重なのではないか。 **6**

夢幻戦士ヴァリス

RIOT日本テレネット／12月20日発売／¥8400(税抜き)■容量：4M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■1P専用

メガドライブでも「III」が発売されている「ヴァリス」シリーズの1作目。オリジナルはパソコン版だが、アクションシーンはパソコン版にのっとらず、II、IIIの手法を踏襲して作られている。

↑お世辞にも『III』より良いとはいえないグラフィック。情けないぞ



↑毎度おなじみの『ヴァリス』的アクションシーン。動きは硬いが……

IIIの後に発売されるI だからこそ気配りが必要

シリーズの順番が逆になって発売されるという珍しいケース。ヴァリスシリーズ自体がパソコン版から始まり、コンシューマーマシンに移植され発展してきたタイトルだから、起こった現象なのだろう。

したがって、ストーリーはパソコン版を、システムはIIIを踏襲している。シリーズのウリであるビジュアルシーンもおさえてある。

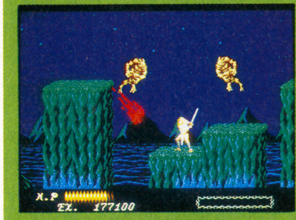
が、しかしである。ヴァリスが、いくらビジュアルとストーリー、あるいはキャラクターのゲームだとしても、もう少しアクションゲームとしてのチューニングに気を使っても良かったのではないだろうか。正直なところ、IIIからの進加というものが感じられなかった。確かにベースはパソコン版、ストーリーはIII以前である。しかし、発売が後になる以上は、ゲームとしてはなんらかの進歩を感じさせて欲しい。 **4**

DAHNA 女神誕生

アイ・ジー・エス／12月20日発売／¥8900(税抜き)■容量：8M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■1P専用

RPGっぽいタイトルだが、純粋なアクションゲーム。主人公のダーナが恩師の魔術良を救い出すというストーリー。剣戟アクションだが、ところどころで動物や魔物に乗って進むシーンもある。全6ステージ。

↑ダーナの魔法が炸烈。写真で見るぶんにはかなり派手な作りである



↑このアクション自体がもっとスムースだったら……と思わざるを得ない

敵のデザインに 見るべきものがある

アクションゲームを評価するポイントはいくつもあるわけで、たとえばアイデア、キャラクター…デザインなどだ。その中でもっとも重要なのが、操作系に関する点だと考えている。どんなに斬新なアイデアを展開されても、操作系のフィーリングが悪ければ生きない。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』がすぐぐれていたのは、多くのアイデアをシンプルな操作で見せたからにほかならない。

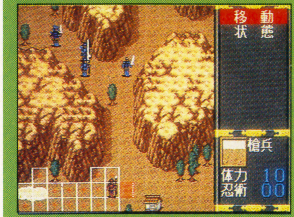
そこから『ダーナー女神誕生』を見ると、どうにも残念な点が多く感じられてしまうのだ。

スタートからいきなり巨人に乗って敵を踏み潰していくのは、インパクトが強いし、どことなくギリシャ神話を思わせる敵のデザインも面白い。だが、操作性はほめられない。大ざっぱとも言えるぐらいだ。もう少し煮詰めきっていたら、格段に良くなっていたはずだ。 **5**

忍者武雷伝説

セガ／12月6日発売／¥8700（税抜き）■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

戦国時代が舞台のシナリオクリア型シミュレーション風RPG。主人公の忍者、武雷が仲間の武士や弓兵らと共に織田信長を倒すことが目的。操作系、各種パラメータは簡単にまとめられ、とっつきやすい。



↑移動できる範囲は左下のようにフレームが表示される。長方形とは珍しい

↑戦闘シーンはアニメーションだ。なかなかグラフィックに力が入っている

シミュレーション色とRPGのボーダーライン

『ラングリッサー』『ファイヤーエムブレム』や今号で紹介している『アーリエル』などをシミュレーションと分類していいものだろうか。いずれもシナリオクリア型で、ストーリー仕立てになっている。それって、戦闘システムにシミュレーションの概念を持ちこんだRPGにほかならないように思う。それらがシミュレーションの一言でくくられてしまうのはイメージ的に損している。何か適切な言葉をつけてあげたいのだが……。もっとも、ジャンル分け自体がもう意味をなさないようにも感じられるのだが。

前置きが長くなってしまった。

このゲームも同様のシステムで、10本のシナリオをクリアして信長を倒すことが目的になっている。システムはシンプルでわかりやすいけど、それが薄っぺらい印象を与えているのも事実。

6

太平記

セガ／12月13日発売／¥8700（税抜き）■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■1P専用

NHKで放映されている大河ドラマを題材に取った戦国シミュレーション。舞台はこれまでに見られなかった南北朝時代で、主人公は足利尊氏か楠木正成のどちらかを選ぶ。双方で合計30のシナリオがある。

↑いかにもセガっぽい色使い。特にすぐれてはいないが、悪くもない

↑合戦で大将同士が出会うと一騎打ちになる。簡単なアクションなのだ

戦国時代には負けない設定なんだけどねえ

思えば、歴史物のシミュレーションって戦国時代が舞台なのが多く、ちょっと食傷気味である。素材にしやすいのはわかるんだけど。日本史の面白いところはそれだけじゃないよ、と言いたくなる。

そんな中で、足利の南北朝時代を素材に選んだのはいいね。楠木正成とか佐々木道誉（婆娑羅大名としてつとに有名）なんてのが出てくると、それだけでうれしくなってしまう。

章仕立てで、戦闘オンリーのシステム（考えてみれば、これもRPG風の味付けがなされている）に異論ははさまないけれど、肝心のコンピュータ側ルーチンがあんまり頭よくないようだ。また、戦闘シーン自体も今一つスピード感に欠けるため、やけにかったるい。もう少してきぱきと動かせなかったのか。

素材の味を充分に引き出しきれなかったようだ。

5

信長の野望　武将風雲録

光栄／12月19日発売／¥11800（税抜き）■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■5P対戦可能

これも光栄の得意ジャンル、戦国時代を舞台としたシミュレーション。数多くのメディアに移植されているので、プレイしたことがある方もいるだろう。シナリオは1555年と1571年の2つが用意されている。

↑この数字の羅列が光栄らしい。良くも悪くも特徴的ではある

↑終了まで時間はかかるが、だからじっくり楽しめていいという人も多い

毎度おなじみ、光栄の定番ソフトの登場だ

ここに書くべきことは、既に『三國志II』の方にあるので、そちらを参照してほしい。ゲーム自体の完成度は高いので、こうした数値が重要なシミュレーションが好きなユーザーには持ってこいだと思う。多くのメーカーが真似しようとしても、越えられない壁が厳然としてある。戦略級シミュレーションの王者の座は揺るぎようもない。

ただ、このタイプのシミュレーションは人を選ぶ。たとえばRPGや別タイプのシミュレーションなんかよりはるかに遊べる人を限定する。何を隠そう、私もダメな一人である。ずいぶん昔に『蒼き狼と白き牝鹿』を買って、くじけた時からダメ。国力を上げて、兵を雇って……という地道な作業が性に合わなかったようなのだ。値段が高いだけに、自分の資質をよく考えた上で購入を決めた方がよかろう。

6

三國志II

光栄／12月26日発売／¥14800（税抜き）■容量：8M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■5P対戦可能

パソコンでスタートし、ファミコンなどにも移植された光栄お得意の中国・春秋時代が舞台のシミュレーション。基本のゲームシステムには手を加えていないが、グラフィックなどが多少変更された。

↑グラフィックはメガドライブ用に手直しされている。なかなかかっこいい

↑中国の春秋時代に興味がないと、遊ぶには少々つらいかもね

光栄の看板作品 喜ぶユーザーは多いか？

ついこの間スーパーファミコン版が発売されたと思ったら、今度はメガドライブにも登場。なんとも目まぐるしい光栄の動きである。

さて、『忍者武雷伝説』がシナリオを重視したRPG色が強いのに対し、こちらは純然たるシミュレーションである。これはこれで待っているユーザーも少なくないだろう。

実際、ゲームのシステムやアルゴリズムはほとんどパソコン版と同じだし、グラフィック面も強化されて、移植度、完成度はさすが光栄、と言われるだけのレベルにある。ただ、これは『信長の野望・武将風雲録』にも言えることなんだけど、光栄のゲームはあまりに値段が高い。セガなら2作分の値段だ。8MにでかいRAMを積まなくちゃならないので、ある程度しようがないのだろうが、それにしても……である。うかつには勧められない。

6

アンデッドライン

パルソフト／12月13日発売／¥8800（税抜き）■容量：４Ｍ■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

オリジナルはＴ＆Ｅソフトから発売されたパソコンゲーム。縦スクロールのシューティングゲームで、全６ステージが用意されている。普通のパワーアップ以外に、ステージクリアでパラメータそのものが上がる。

↑ボスキャラである。まあ、ごくオーソドックスといったところか

↑敵はひっきりなしに現れる。攻撃はこれでもかというほどに激烈!!

ゲームの作り自体はオーソドックスだが……

オリジナルはMSX２とＸ68000で発売されていたが、なんでもずいぶん改良されたらしい。未見なので詳しいことは言えないが……。

ただ、それでも全体的に甘さを感じさせる。グラフィックや操作性そのものはほぼ平均的の出来だけど、敵のアルゴリズム、特に攻撃面に関しては納得ができないほどいやらしい。そりゃ、自機にはシールドがついていて、ボタンを押せば正面からの弾はよけられるようになっている。けど、そのときは攻撃できなくなるので、敵は倒せず、結果的には弾の数が増えてしまい、どうにもこうにもならなくなってしまう。

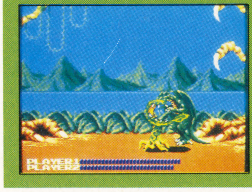
また、ダメージを受けるアイテムがあるってのも考え物だし、ボスキャラにやられても、ステージの最初からやり直しになってしまうのも不親切ではないか。もう少し手のこんだ工夫をしてほしい。

5

ファイティングマスターズ

トレコ／12月６日発売／¥6800（税抜き）■容量：４Ｍ■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■２Ｐ対戦可能

知らぬ人はいないというほど有名なクイズゲームの第２弾。コミカルなキャラに似合わず問題はハード。



←何ともいえないスピード感がたまらない

このゲーム、重たくなりがちな格闘物にしてはスピーディな展開が心地よく、私自身はかなりのお気に入りなのである。『ストリートファイター２』のイメージで遊ぶと少々ガクッとくるかもしれないが、サクサク進んで勝負が決まるのが妙に楽しい。攻撃が決まった時の大げさな効果音もモンスターがキャラクターなだけに生きている。点数は２人対戦での評価だ。

7

成沢大輔のMEGA-CD雑感

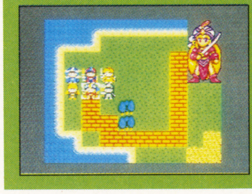
いよいよMEGA-CDが発売されるけど、皆さんはどうするのかな。私は仕事柄、即にでも買わなくちゃならないけど、個人的にはまだ静観かな、と思っている。いくつかやってみたいソフトはあるんだけど、ハードを買ってまで……と感じさせてくれるほどのものはない。まあ、新ハードの初期で、しかもCD-ROMなんていうとんでもない容量を動かせるものだけに仕方ないのだろう。じきに開発サイドも慣れてくるだろうし、そうなった時にどんなソフトが出てくるかという楽しみのほうが大きいので、現時点では別段懸念はしていないのだ。

そうそう、私が望んでいるCD-ROMのソフトは「データ量が大きければ大きいほど進行に幅がでてくるもの」、つまり『マイライフマイラブ』が典型例。グラフィックなんて動かなくてもいいんだから。

ARLIEL

セガ／12月６日発売／¥4500（税抜き）■容量：２Ｍ■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：バッテリー■１Ｐ専用

連続シナリオ、キャラクター重視型のファンタジーシミュレーション。全16シナリオが用意されている。



←詰めがもう少ししっかりしていたら……

いわゆる『ファイヤーエムブレム』型のシミュレーションだが、操作系がシンプルな割に、随所にさまざまな工夫が取りこんである。モンスターを仲間にして敵と戦わせたり、敵の正体が戦うまでわからないけど、複雑にしていない分、充分面白い。

九月姫さんのキャラクターデザインもハードに似合っている。移動キャンセル不可のキャラがいるなど若干不満があるのが残念。

7

ヘビーウェイトチャンプ

シムス／12月27日発売／¥4200（税抜き）■容量：１Ｍ■ジャンル：ETC■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■２Ｐ対戦可能

タイトルはずいぶん昔にあった業務用から取られているが、内容はオリジナル。横位置のボクシングゲーム。

←敵が思いのほか強い。すぐ追い詰められる

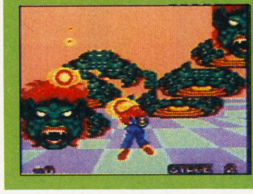
古い話で恐縮だが、ゲームの印象は、かつてマークIII用で発売された『ロッキー』にきわめて近い。横位置のボクシング物の中では出色の出来だったが、この『ヘビーウェイトチャンプ』もほぼ同様。どうしても力押し、手数勝負になりやすいのにそこそこ防御をしやすく作ってある。あと、ほんのちょっとだけボクサーの移動スピードが速くてもよかったと思うのだが。

5

スペースハリマー

セガ／12月６日発売／¥3500（税抜き）■容量：１Ｍ■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

言わずと知れた３Ｄシューティングゲームの移植。これで何機種に移植されたことになるんだろう。



←ああ、マークIII版が懐かしい。年くうはずだ

始めてみたら、タイムトリップした気分になった。５年ほど前に発売されたマークIII版とほぼ同じグラフィックだったからだ。あの頃は、２Ｍですごいと喜んでいたんだからねえ。考えてみればゲームギアのＣＰＵは、マークIIIと同じなんだから、そっくりで当然なのだが……。

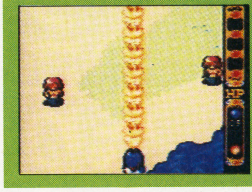
まあ、古くさいゲームになってしまったが、よく移植されているとは思う。

5

フレイ修業編

マイクロキャビン／12月20日発売／¥4500（税抜き）■容量：2M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■コンティニュー：あり■１Ｐ専用

オリジナルはＭＳＸで発売されたシューティング。魔法学校の授業という設定になっている。



←キャラはかわいいけど、作りがちょっとねえ……

先月号で紹介した『ＧＧアレスタ』は、ゲームギアでも作り方次第でいいシューティングができることを証明した。だのに、この『フレイ』ときたら、もう困ってしまったのである。自機の動きはやけにぎこちないし、当たり判定が妙に大きい。ジャンプして敵の弾をかわせるとはいっても、根本の部分で大きなミスを犯している。設定やキャラが悪くないだけに残念だ。

3

お詫び　前号（Vol.12）のＴＶゲームブロードウエイ「キャリバー50」は、評価記事作成後、ゲーム内容に大幅な変更が加えられました。なお、商品バージョン基ずいた評価記事は、商品発売月の号で改めて掲載させて頂きます。関係者の皆様に御迷惑をおかけしたことを御詫び申し上げます。

GB

ゲームボーイ用ソフト

ドヒャ～！やっぱりこりゃスゲエ～数の新作ソフトだぜ!!

本数が多くてちょっとクラクラしちゃうけど、それにもめげずイッキにいってみよう！予想以上に面白いソフトが多いので、GBファンの人は最後までじっくり読んでほしい。

●鈴木一弘

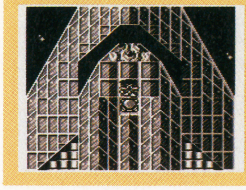
エライこっちゃ、エライこっちゃ、バイクの免許の更新手続き期間が過ぎてしまった。そりゃまあ、ギリギリまでひっぱったオレも悪いけど、金曜日に住民票を取りに行き、土曜日に更新に行こうと思ったら、「第二、第四土曜日は休み」だと。ケッ、なめんなよ～。そんなのオレは知らねェやい。ふん。

点数評価
- ⑩最高
- ⑨すごくよい
- ⑧とてもよい
- ⑦よい
- ⑥まあまあ
- ⑤ふつう
- ④もうすこし
- ③がんばれ
- ②もっとがんばれ
- ①問題外

Sa·Ga 3

スクウェア／12月13日発売／¥4900
■容量：2M■ジャンル：RPG■ROM完成度：80%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

時間という概念が舞台のRPG。現在、過去、未来、異次元といった4つの世界を冒険することになる。



←伝説の戦闘機ステスロスを手に入れるのが目的。

相変わらず安心して遊べるRPGだね、こりゃ。ゲームシステムの完成度が高いから、飽きずにプレイできる。GBのRPGの中ではピカ一のゲームといっても過言ではない！とまでいいきってしまおう。ただ一作目、二作目とプレイしてる人にとっては、ちょっぴりマンネリ化してしまったのでは!? という気持ちもするんだよね。でも、クオリティは文句ナシだ。

8

桃太郎伝説・外伝

ハドソン／12月26日発売／¥4500※
■容量：2M■ジャンル：ロールプレイング■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

1本のソフトで3つのRPGが楽しめてしまうお買い得ソフト。3本とも戦闘システムが違っている。

←今回の桃太郎はホスト役に徹しているのだ。

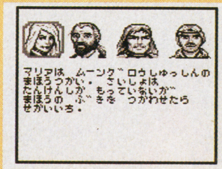
RPGの原点に戻った、な～んていい方するとオーバーだけど、とってもシンプルですっきりした作りのゲームだ。とってつけたようなイベントや、まわりくどいストーリーなんてのは一切なし。ただ単純に敵を倒し強くなり、目的に向かってストーリーがパンパン進む。そんなところがとっても快感。だからといって簡単すぎるわけでもなく、絶妙なバランスのゲームなのだ。

9

ウルティマ

ポニーキャニオン／12月発売／¥4800
■容量：1M■ジャンル：ロールプレイング■ROM完成度：100%■バックアップ：あり■プレイ方法：1P専用

GB版のためのオリジナルストーリー。ブラックナイトに盗まれた8つのルーンを取り戻すのが目的。



←4人の冒険者の中からひとり選んでプレイする

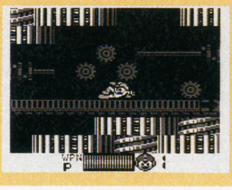
『ウルティマ』シリーズの生みの親、ロードブリティッシュさんが、GB版のためにわざわざ作った新作だそうです。ハイ。そのせいかゲームシステムや操作性は非常にユーザーフレンドリーに作られていて、とても好感が持てますです。ストーリーもまぁまぁ面白いし。でもゲーム画面がなんか笑っちゃうんだよね。これでグラフィックがもっとよければなぁ。評価は8だったね。

7

ロックマンワールド2

カプコン／12月20日発売／¥3500※
■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし(パスワード)■プレイ方法：1P専用

FC版のロックマン2、3の総集編的なゲーム。3種類の形態に変身する、ロボット犬ラッシュも登場。



←スライディングできるようになったロックマン

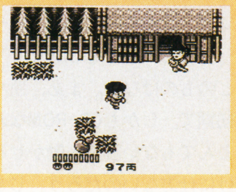
GBのハードにこのアクション。ムズい、難しすぎる。アクションゲームの鬼とまでいわれたこのオレが、ちっとも先に進めないのだ。難易度から見れば、FC版とそんなに変わらないのに、操作性が悪く、ロックマンを思うように動かすことができない。これじゃストレスがたまるばかりだ。ロックマンシリーズは好きだから、点数を甘くしたいところだが、これじゃあヤ。

5

がんばれゴエモン さらわれたエビス丸

コナミ／12月22日発売／¥3800※
■容量1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■パスワード：あり■プレイ方法：1P専用

元祖ゴエモンとほぼ同じシステムのアクション。誘拐されたエビス丸を助け出すため日本全国を旅するのだ。



←ひょうたんの中にはパワーアップアイテムが！

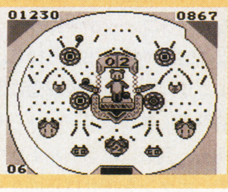
SFCのゴエモンほど凝った仕かけはないけれど、元祖ゴエモンが好きだった人なら、誰でも楽しく遊べるんじゃないかな？ 操作性もわりといいし、というよりGB版のアクションとしては、かなりイイ線いってると思う。難易度もそれほど高くないし、パスワードがあるから、誰でもそこそこ先へ進めるゲームだね。こういった作りのゲームって、オレはキライじゃないぞ。

7

パチンコ西遊記

ココナッツ・ジャパン／12月13日発売／¥3900※■容量：1M■ジャンル：パチンコ■ROM完成度：90%■バックアップ：なし(パスワード)■プレイ方法：1P専用

パチンコ台を魔物に見立て、西遊記のストーリーに合わせゲームを進める。RPGの要素も多少入っている。



←こんなに小さな台なのに本当に良くできている

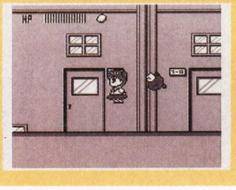
パチンコに関してはちょっとうるさいよ、あたしゃ。もう相当な授業料を払って勉強してるからね。まあアレだね、多少はゲームということで現実ばなれした台になってるけど、これはゲームなんだからガマンかな。でもゲームならゲームで、もう少し出玉率を良くしても良かったと思う。実際になかなか打ち止めできず、次の章へ進むのにすごく苦労した。そこが不満といえば不満。

7

バトルオブキングダム

メルダック／12月13日発売／¥3800※
■容量：1M■ジャンル：シミュレーション■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

隣の国に攻め込まれた城を守るシミュレーション。モンスターカードを買い敵と戦わせる一風変わったゲームだ。



←画面下に表示されているコマンドを選んで戦闘。

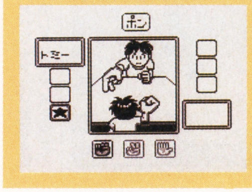
何だか楽しそうなゲームじゃん！と電源を入れてゲームを始めてみたら予感的中。始めは何だか、コンピュータが勝手にゲームをしやがってなんて思ってたけど、慣れるとすごく楽しい。自分は"進む"や"戦闘"など5種類のアイコンを十字ボタンの左右で選ぶだけなんだ。16種類のモンスターも個性豊かだし、アクションも見ていて愉快。ただ移動中待つのが少し退屈だ。

7

きんぎょ注意報！ わぴこのわくわくスタンプラリー

バンダイ／12月14日発売／¥3500※
■容量：1M■ジャンル：バラエティ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

各教室のイベントを解いてスタンプを集めていく楽しいゲーム。原作に忠実なキャラがゲームを盛り上げる。



←移動はジャンプのみの横スクロールアクション。

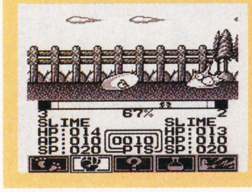
今までのキャラクターゲームはウーンと首を傾げたくなるものが多かっただけに、今回も始めるまで気が重かったんだよね。でもやってみると結構楽しくて夢中になってプレイしてしまったのだ。ゲームは各教室の中にある、神経衰弱や数字捜しなどの多くのイベントを解いてスタンプを集めるだけ。だから小さな子からオレみたいな大人まで、誰でも楽しむことができる。

6

アメリカ横断ウルトラクイズ2

トミー／12月20日発売／¥3980※
■容量：2M■ジャンル：クイズ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

知らぬ人はいないというほど有名なクイズゲームの第2弾。コミカルなキャラに似合わず問題はハード。



←おなじみ成田空港のジャンケンも入っている。

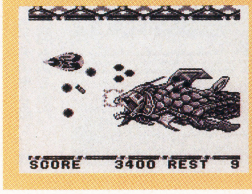
クイズゲームってあんまりやらないんだけど、このゲームはコンティニューがついてるし要所要所でパスワードも出るから、やりやすいと感じたね。オイラがプレイしたときはクイズ自体あんまりマニアックな問題はなくて、歴史に絡んでいるのが多かったな。ただ問題を解いていくだけじゃ物足りないけど、アクション要素も少し入っているので、退屈はしないですむぞ。

7

サガイア

タイトー／12月13日発売／¥3600※
■容量：1M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

SFC、PCで発売されている『ダライアス』のGB版。3種の難易度設定ができる硬派なシューティング。



←ボスでおなじみのオサカナさん。弾が速いぞ。

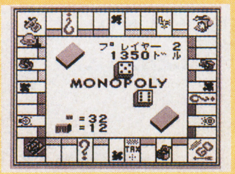
名前が変わりコースセレクトがなくなっただけで、他に目立って変わったところはなし。スクロールの早さも手頃でいいのだ。ただ変化に富んだ敵の動きに対して、自分の動きが遅い。まあ正しい表現は"自機が重く感じる"かな。そこだけ気にしなかったらあとはバッチリ。久しくシューティングに当たりがなかったので、GBを持ってるシューティングファンは迷わず買い。

7

モノポリー

トミー／12月13日発売／¥3980※
■容量：2M■ジャンル：ボード■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：4P対戦可

全米でナンバー1を誇っているボードゲームの移植版。多くの土地を買い、相手が破産するまで戦う。



←白熱した戦いが繰り広げられるフィールドだ。

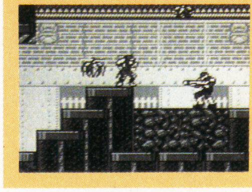
土地を買って家を建てて、相手からお金をより多く取り破産させればよい。基本はこれだけなのに、そのことに絡んでくる、建物の売買や土地売買などを納得するまで結構時間がかかったな。ただわかったらハマル、ハマル。特にGBひとつでも4人プレイできるから、友達同士でやると性格がわかって夢中になること間違いなし。あまり夢中になってケンカなんかしないように。

6

忍者竜剣伝GB

テクモ／12月発売／¥3800※
■容量：1M■ジャンル：アクション■ROM完成度：80%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

剣と忍術を駆使しながら進むアクションゲーム。ゲームシステムはFC版の3作とほぼ同じになっている。



←くさりを上に投げ、パイプにぶらさがれるのだ

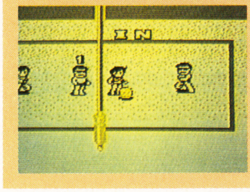
FC版を3作ともプレイしてる人なら、きっと満足できると思うぞ。GBになったから操作性が悪くなった、な〜んてこともまったくないしね。むしろ壁登りをなくしたり、上方向へくさりを投げ、パイプにぶらさがることができたりと、操作性に関してはかなり改良されている。ステージ構成も変化に富んでいて面白い。逆にこのゲームをSFCに移植してもらいたいくらいだ。

8

ワールドビーチバレー 1991GB CUP

アイ・ジー・エス／12月13日発売／¥3500※■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：80%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

日本やアメリカなど、6ヵ国の中からチームを選んで世界一を目指す。通信ケーブル使用で友達と対戦可能。



←1チームにつき、能力の異なる選手が4人いるのだ

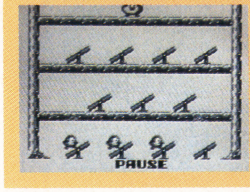
プレイして心底楽しめるかは友達のレベル次第。なぜかというと、コンピュータと試合をしても、うまくなってくると飽きちゃうから。だから自分と同じレベルの腕を持つ友達が、何人いるかでこのゲームの価値は決まってしまうのだ。多ければ多いほど、通信ケーブルを使い、白熱した対戦プレイが楽しめるからね。やっぱスポーツゲームは対戦してこそ面白いと思うぞ。

6

ピータン

カネコ／12月27日発売／¥3600
■容量：1M■ジャンル：パズル■ROM完成度：80%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

シーソーを使い、その反動でヒヨコの上の段まで飛ばし、すべてのヒヨコを助ければステージクリアだ。



←タマゴを上手に使いヒヨコを上の段まで上げろ

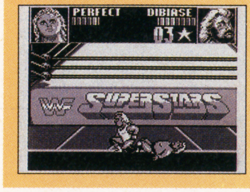
キャラがGBのソフトらしいというかとてもカワイイ。それだけで買いたくなる。でも内容はといえばシンプルかつ奥が深い。画面だけ見るとシーソーがズラリと並び、そこをちょこまかヒヨコが歩いてるだけなので、すっきりしすぎて面白そうには見えない。でも一度プレイし始めると、これがなかなか面白い。適度に頭を使うゲームなので、難しすぎるということもないね。

8

WWFスーパースターズ

ホット・ビィ／1月24日発売／¥3900※■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

5人の中から好きな選手を選び対決するプロレスゲーム。無制限、5分、10分と、試合時間が選べる。



←男たちの熱き戦い。場外乱闘もあるのだ！

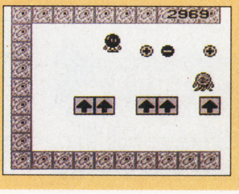
プロレスゲームってのはやっぱり、技の種類が豊富で迫力がなきゃいけない。とオレはいつも思っているわけだ。このゲームに関していえば、その点にちょっと不満がある。とはいっても、キャラが大きくグラフィックに迫力のあるところが気に入ったね。技のかけ方がけっこう楽でやりやすいっていう点も評価できる。まぁ、なんだかんだいっても遊べるゲームだね。うん。

7

秘伝陰陽気功法　華佗

ヨネザワPR21／11月22日発売／¥3500※■容量：512K■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：1P専用

プラスマイナスの気をうまく操り、フロア内の＋－をすべて取りドアをくぐるとクリアとなる。



←体の矢印と一緒の色だと高くジャンプできる

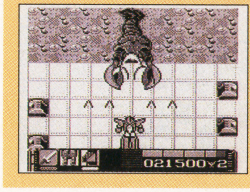
＋をとっているとき、白い矢印は高く飛べるけど、黒い矢印は高く飛べない。また－のときはこの逆。というように、このゲームは＋と－をうまく取り分けることが命。なんだかこう書くと難しそうだけど、要は＋と－のアイテムをすべて取るだけ。ポーズで全体を見渡すこともできるから、マップを見ながら頭の中で＋－を取っていくと、結構楽しく先へ進むことができるぞ。

6

太陽の勇者ファイバード

アイレム／12月20日発売／¥3800※■容量：1M■ジャンル：シューティング■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

全5面のアクションシューティング。世界を我が物にしようとしているドライアスを倒すのが目的だ。



←パワーアップ武器を駆使しドライアスを倒せ！

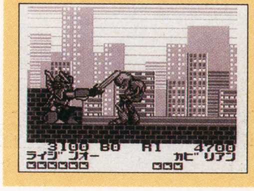
やっぱりこういったキャラクター物って、小さい子でもできるように作られているんだなァ～、とヒシヒシと感じたね。とにかくやりやすく、ゲームをプレイしていて爽快感があった。ゲーム前とあとに流れるデモ画面もすごく気合いが入っていて、ファンにはたまらないだろうな。何も知らないオレでも、ゲームにすんなりと入っていくことができたくらいだからね。

7

絶対無敵ライジンオー

トミー／12月20日発売／¥3300（予価）■容量：2M■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

第5次元からやってきた悪の軍団の野望を阻止するのが目的。3体のマシンを操り敵のマシンを倒せ！



←各マシンの武器を生かして、敵に立ち向かう

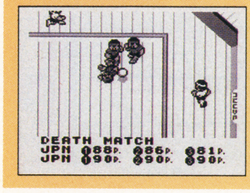
これまた人気のキャラクターを使ったゲームだ。だから難易度低めだろうと思ったが、異様に難しかった。1体1のアクションバトルだけど、自分の操るキャラが弱い。攻撃してても敵にダメージを与えている実感が湧かないのだ。ただ、3体のマシンや合体したあとのライジンオーの特殊武器、そして、キャラの動きはいい。もう少し、キャラの強さに気を配ってほしかったな。

5

ドッジボーイ

トンキンハウス／12月6日／¥3500※■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：パスワード■プレイ方法：2P対戦可

今人気のドッジボールのゲーム化。テストマッチ、ワールドカップの2つのモードが選択可能だ。



←ボールを当てたときのささやかな楽しさがいい

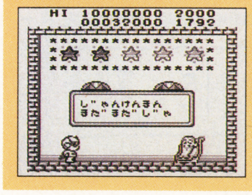
実際のドッジボールは、一回当てられると外野へ出ていかなければならない。でもこのゲームはポイント制で、0になったらアウトになる。だからあっさり終わるなんてことはなく、勝負の駆け引きを十分楽しめるのだ。ボールを投げるときに相手が見えないという欠点を除けば、十分合格点に達している出来。外で遊べないときに、友達と対戦すると白熱するな。

7

ジャンケンマン

メサイヤ（NCS）／12月27日発売／¥3600※容量：512K■ジャンル：アクション■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：1P専用

おそだし仮面に捕まった、4人の友達を助け出すのが目的のアクションゲーム。移動はジャンプのみ。



←ジャンケンに勝たなきゃ先へ進まないのだ

ヒントやタイムボーナスをくれる仙人の部屋での勝負や、最後のボスおそだし仮面と戦うときもジャンケンするだけ。だから簡単。ただジャンケンなので、勝つときはあっさり勝てるけど勝てないときはさっぱり勝てない。まあ、そのあたりがゲームに熱中できる要因にはなってるな。

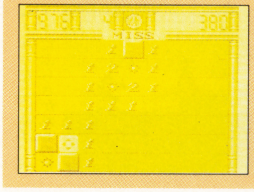
また敵に当たってもタイムが減るだけで死なないってところも考えられてはいるけど。

6

マインスウィーパー

パック・イン・ビデオ／12月13日発売／¥3500※■容量：256K■ジャンル：パズル■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

パネルを一枚ずつ開けていき、出てきた数字をもとに機雷の場所を推理する、単純明快なパズルゲーム。



←読みを間違えると機雷が爆発しゲームオーバー。

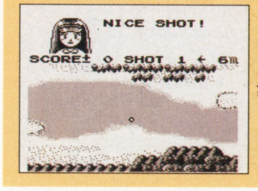
要は、パネルに隠されている機雷だけを残し、あとのパネルをすべて開けるだけの、ルール簡単ゲームなんだ。でもその単純さの中に、機雷の近くにあるパネルの数字を頼りに機雷の場所を探す、なんて、第六感に訴えるような駆け引きバリバリの展開があるのだ。パズルとしてはとても高度で頭を使う。海外ソフトからの移植だけあって、大人向けの思考型パズルだ。グッド。

8

ナムコクラシック

ナムコ／12月3日発売／¥3500※■容量：1M■ジャンル：スポーツ■ROM完成度：100%■バックアップ：なし■プレイ方法：2P対戦可

GBでは2作目に当たるゴルフゲーム。ストロークプレイとトーナメントの2種類のモードがある。



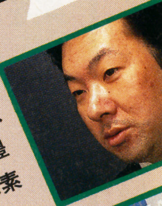
←キャディはもちろん、かわいいお姉ちゃんだ！

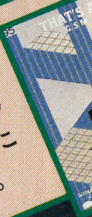
'88年に発売されたFC版よりもすごい！　と感じさせる程よくできているぞ、このゴルフは。パターを合わせた19本のクラブから自分の好きなのを選べたり、名前はもちろん、ハンディキャップまで選べるのだ。

玉の飛び方も悪くないし、コース作りもいじわるじゃない。だからゴルフ愛好家のおじさんからお子さんまで、誰でもOK。バックアップがないのが残念だな。

6

Game Music FREAK





僕たちが初めてテレビゲームに触れた時のことを思い出す。遠い記憶から謎ってくるその音は、〝ピコピコ〟。そのサウンドは全国を駆け、テレビゲームというと連想するイメージそのものになってしまった。

だけど、時を経て、ゲームは見違えるばかりの機能を持ちだした。一つの世界観を封じ込めるためにソフトの容量は増加の一途を迂る。それを最新鋭のハードが余すところなく演出する。そんな90年代では、ゲームのサウンドはもはや〝ピコピコ〟ではなくなっている。

今やレコード店では「ゲームミュージック」というコーナーがある。それほどに、ゲームの中の音楽は存在感を持ち始めた。BGMをそのままCDに落とし込むだけでなく、様々なアレンジを施し、より多彩な音を聴かせてくれるようにもなった。いくつかの作品は、原作のゲームのイメージをより豊かに、自由にしてくれるような素晴らしいものに仕上がっている。

でも、まだまだこれから。ゲームという親メディアが産み落とした子メディア『ゲームミュージック』。熱心なフリーク達共々、どこまで育つか、楽しみな92年だ。

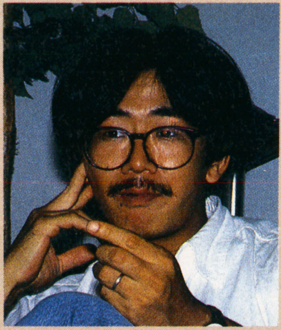
Iコン持つ手をのばし休める
耳で感じるゲームの世界

ファイナルファンタジーⅣアレンジヴァージョン／ケルティック・ムーン／発売中

ケルトの香りとF・Fの幸福な出会い

Game Music FREAK

『ファイナルファンタジーⅣオリジナルサウンドヴァージョン』に続いて発売された『ファイナルファンタジーⅣ Celtic Moon』。アコースティック楽器による演奏は、遠い中世・北欧の香りがいっぱい！



←「ダブリン、楽しかったぁ」と笑顔の植松氏

『植松伸夫氏、ゲーム音楽を語る』の巻

僕はもともとアイルランドの民族音楽が好きだったんです。ヒットしたゲームソフトの音楽をシンセヴァージョンやらオーケストラヴァージョンで出すのがパターン化しているでしょ。それはそれで素晴らしい仕上がりになってるんだけど、『ファイナルファンタジー』の世界はそういった楽器で表すよりも、もっと土くさいほうがいいんじゃないかと。そこで僕の好きな民族音楽。これでやってみよう！　って事になったんです。さっそくアイルランドとコンタクトを取って、ミュージシャンを向こうで揃えてもらったんですけど、そのミュージシャン達、実は音楽以外にも、農業、先生、会社員…ほとんどが他の仕事もしてるんです。でもアイルランドの音楽が好きで、みんな楽しみながら演奏してる。だから、音楽の演奏やレコーディングに対して気負いってものが全く無い。まさにフィーリングの世界！　僕が彼等に渡した『ファイナルファンタジーⅣ』のオリジナル音楽のテープを聞いて、自分なりにアレンジして民族楽器で音を表現する。自由ですよね。「日本で発売されるＣＤなんだ！」なんて思ってないんですから。多少音がはずれたって、自分が満足できて、楽しめたんだから！　っていう姿勢は、お国柄でしょうけどとても気持ちが良かったですよ。だから僕もあえて「今のテイク、取直し」なんてヤボな事、ほとんど言いませんでした。

「Are you happy？」

「Yes, I am happy.」

この会話でテイクの善し悪しが決まる。日本では考えられないですよね。

今まで、こういったタイプのゲーム音楽がなかったでしょ。不安でしたよ。民族楽器でどこまでデジタル音をイメージ通りに表現できるか。でも結局そんなのは取り越し苦労でしたけど。民族音楽をやっている、いわば民族音楽のプロ達にまかせっぱなしでいいんじゃないかと。僕が口をはさまなくたってダイジョーブだって確信してましたから。

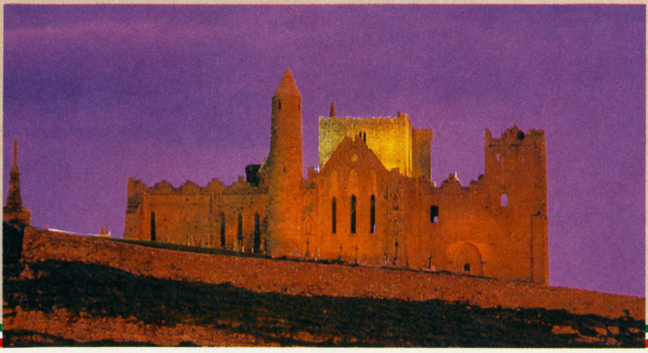
←ミュージシャンは全てアイルランド人。コミュニケイトは英語。植松氏は英語が堪能らしい…が
↓『F．FⅣ』をプレイするミュージシャン達。日本のオモチャのクオリティに驚いていたそうです

僕がプロデューサー然と指揮を取ってレコーディングしたら、ここまでいいものは出来なかったんじゃないかな。あ、こんな事言っちゃマズイかな。『ファイナルファンタジー』を知らない人達が聞いても感動してくれると思いますね。音を楽しむ事を知っている人達が演奏してるから「やさしい」んですよ。愛情がある。温かくて素朴。アイルランドのおおらかさが伝わってくる筈です。ゲーム音楽のサウンドトラックだからってオリジナル、つまりデジタルな音でそのままＣＤ化するだけじゃもったいないと思うんです。スーパーファミコンになってから、ゲームのバックで流れている音のクオリティが上がったでしょ。ＣＤを聞いているかのような音の良さ！

今回の『ケルティックムーン』はそういう意味では全然オリジナルに忠実じゃない。でも、むしろこっちの方が『ファイナルファンタジー』のイメージ通りって感じがします。

僕の好きなゲーム音楽と、僕の好きな民族音楽が、ここまで相性が良かったのか！　と喜んでいます（笑）。もしかしたら、常識にがんじがらめになっている大人や、音楽マニアが聞いたら「なんじゃこりゃ」って言うかもしれない。感性豊かな人達に聞いて欲しい。全ての子供達に聞いて欲しい。音楽って音を楽しんで感動したり、やさしい気持ちになったりできる、温かいものなんだよ。っていう事を知ってほしいから『ファイナルファンタジー』を知らない子供から大ファンの子供まで、全ての子供に聞いて欲しいですね。素朴でやさしくて温かい。これが音楽の基本だと僕は思っています。

↑見たことのない楽器と外国人によって再現された『F・F』の世界は、耳と心にやさしい
↓カインやセシルがそこにいるんじゃないか。錯覚してしまいそうなアイルランドの風景



スクウェアブランド インフォメーション・サービス

『ファイナルファンタジー』ファンに朗報！　ここに電話すれば、今回取材に応じて下さった植松さんらの楽しいお喋りや、スクウェアブランドの最新情報が聞けてしまうんだ。電話番号はお間違いないようにネ

TOKYO：03（3459）9999　OSAKA：06（371）9999

for the children all over the world...

ミュージックCD

ファイナルファンタジーIV
FINAL FANTASY IV
アレンジヴァージョン

Celtic Moon
[ケルティック・ムーン]

©1991スクウェア

好評発売中

ファイナルファンタジーIV
オリジナルサウンドヴァージョン　定価2300円(税込)
ミニマムアルバム MINIMUM ALBUM　定価930円(税込)

ファイナルファンタジーIII
オリジナルサウンドヴァージョン　定価2300円(税込)

聖剣伝説　―ファイナルファンタジー外伝―
オリジナルサウンドヴァージョン　定価2300円(税込)
アレンジヴァージョン　想いは調べにのせて　定価3000円(税込)

12月下旬発売予定
ゲームボーイ サ・ガ Sa·Ga〔全曲集〕
2枚組CD 予価3200円(税込)

ファミコン・スーパーファミコン・ゲームボーイ は、任天堂の商標です。

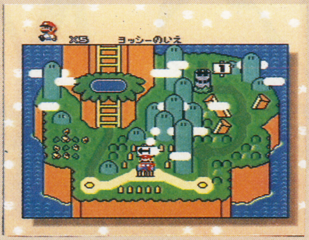
SQUARE BRAND
■発売:NTT出版　〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング TEL03-5484-4060

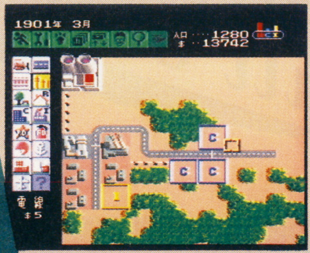
任天堂スーパーファミコンゲームミュージックセレクション vol.1(仮) 2月発売予定

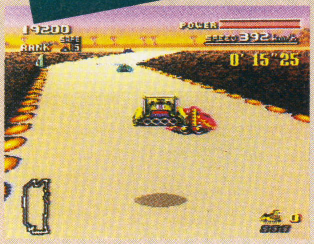
CDになったSFCサウンド

Game Music FREAK

2月に東芝ＥＭＩから発売が予定されている『スーパーファミコンゲームミュージックセレクションVol.1』。アレンジャーに元ゴダイゴの浅野孝巳氏を迎えて今まさにレコーディングが進行中の話題作だ。







リアレンジされて生まれかわる楽曲たち

シムシティー、F-ZERO、パイロットウイングス、スーパーマリオワールド。一連の任天堂ＳＦＣソフトをリアレンジして一枚のＣＤにしようというのがこの企画。だけど、各々全く異なるジャンルのＢＧＭだけに、アレンジャーの浅野さんがどんな音を作り出すのか興味津々といったところ。御自身でも『CHASE H.Q』などのゲームミュージックの作曲を手掛けたこともあるそうだが、アレンジャーといった立場で関わるのは初めてだそう。

「ゲームの音楽というより、映画の音楽を作るような感覚ですね。色々なジャンルの曲をアレンジしなきゃいけないのだけど、僕としては僕のギターをフィーチャーした一つの組曲を作っているような気持ち。だからバラエティに富んではいるけど、ギターの音色によって統一されていくようなイメージになると思うんだ」

他人の楽曲、それも多様なジャンルにまたがった作品をまとめていくのは素人目にはとても大変な作業に見えるのだが。

「自分で作った曲だと全部似通った印象が出てしまうこともあるけど、他の人の曲だとそれがない。だから自分では予想もつかなかったようなアレンジを思いついたりすることもあるんだ。自分では今まであまりやってこなかったようなジャンルもあるし、それもまた新鮮に感じる。だから作業としてはとても楽しくレコーディングを進めています。スケジュールがキツくて時間があまりないけどね（笑）」

ゲームミュージックは映画音楽のようなものだ、という浅野さん。

「僕のおふくろなんかは、『風と共に去りぬ』の音楽を聞きながら映画に想いをはせていた世代なんだよね（笑）。音からビジュアルをイメージしていた。ゲームミュージックファンというのは偏屈なイメージで見られがちだけど、そんなひと昔前の映画音楽ばかり集めて聴いていた人達と同じだと思うんだ。だからゲームの容量が増えて行くにつれて、音楽がもっとビジュアルをもり立てていくような力をもってくると思う。スターウォーズやインディジョーンズのＢＧＭって聴いただけでその音楽だってわかるでしょ。そのぐらいインパクトの強い音楽が出てくるといいね」

原曲の作曲者としてレコーディングに立ち会われていたのは任天堂の岡さんと近藤さん。自分たちの曲にどんなアレンジが施されるのか、"産みの親"としてちょっぴり心配と楽しみが入り混じった様子のおふたり。

「普段はシンセなどを使って作曲していますが、ゲーム音楽という性質上、今まではメモリーの上限を常に念頭において作曲するクセがついちゃいました（笑）。ですから、制限なしでアレンジされてでてくる自分の曲が楽しみでもありますし、勉強にもなります」とスーパーマリオワールドの作曲者近藤さん。「原曲とアレンジ曲の両方を楽しんでもらえたらと思います。できればいつか自分でアレンジして自分の曲をＣＤにしたいなぁ（笑）」とパイロットウイングスとシムシティーの作曲者・岡さん。

各人がゲームミュージックの可能性に思いを馳せつつ、現在、レコーディング進行中。

↑任天堂情報開発部で自社ゲームの音楽制作に携わる近藤浩治さんと岡素世さん

↑東京コミュニケーションアート専門学校の副校長でもある浅野さん

東芝EMIゲームミュージックディスコグラフィ

コンスタントにゲームミュージックＣＤをリリースしている東芝ＥＭＩ。過去のタイトルから注目の作品をピックアップしてみた。①はウルフチーム発売の同名ゲームのＣＤ。②はアレンジャーに元ヒカシューの坂出雅海を起用。③はゲームミュージック初のCD-G採用が話題になった作品。④は③と共に今年４月に発売された同名ゲームのＣＤ。アレンジャーは浅野考巳氏。

①斬〜陽炎の時代／1990年￥2530(税込)

② LAGOON ／ 1990年￥2500 (税込)

③ヴァリスIII／1991年 ￥2800 (税込)

④ CHASEH.Q.／1991年￥2500(税込)

■TOCT-6381 ¥2,500(税込)

'91年12月18日
ON SALE

サイキック・サウンドが進化する!!

FM-Towns版で話題のオリジナル・ゲームからCD化!!
リアレンジに、CHIKO HIGE & THE UNITの“GO”、
ヒカシューの“坂出雅海”、
ヒカシュー・ツアー・メンバーの“トルステン ラッシュ”、
CM音楽界の巨匠“大森俊之”という豪華メンバーを迎えた1枚。

PSYCHIC DETECTIVE SERIES THE BEST

(サイキック・ディテクティブ・シリーズ・ザ・ベスト)

■TOCT-6382 ¥2,500(税込)

'91年12月18日
ON SALE

”BURAI”の世界を感じとれ!!

PCエンジンCD-ROM²版の大ヒット作品、遂にCD化!!
作曲・リアレンジに、元クリスタルキングのキーボーディスト
“今給黎博美”を迎え、ゲームでは聴くことのできない
ボーカル入りトラックや、組曲の入ったフルアレンジCD。

ブライ「八玉の勇士伝説」

BURAI

ゲームミュージック・ファンに贈る、充実のCD。

■TOCT-6268 ¥2,500(税込)

NOW
ON SALE

もうひとつのファンタジー・ワールド。

“すぎやまこういち”をプロデューサーに迎え、
壮大な交響シンセ組曲になって蘇るファンタジーの世界。
東芝EMI初参入作品からのCD化!!

Master of Monsters

ファンタジー・ウォー・シミュレーション〈マスター・オブ・モンスターズ〉

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

'91年2月26日
発売予定

人気のソフトをまとめて体験。

リアレンジに、元ゴダイゴのギタリスト“浅野孝巳”を迎え、
任天堂スーパーファミコン・ソフト5作品の中より
人気の曲を選びぬいた、スペシャル・カップリングCD!!

任天堂スーパーファミコン
ゲームミュージック・セレクション Vol.1(仮)

SimCity® シム・シティー
Pilotwings™ パイロットウィングス
SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO BROS. 4 スーパーマリオワールド™
SUPER Famicom ゼルダの伝説® 神々のトライフォース
F-ZERO™ エフ・ゼロ

東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部 TEL03-3587-9005 〒107 東京都港区赤坂2-2-17

INVICTUS TOSHIBA EMI

ポニーキャニオン サイトロンレーベル

ゲームミュージックもバンドの時代！

Game Music FREAK

既にピコピコ音ではない。いまやゲーム音楽という分野ではライブ活動やフルアレンジアルバム制作など、様々な活動が行われているのだ。ポニーもキャニオンが擁する4バンドは、その先端で活躍している。

●ゲームミュージックバンドの先駆者

S.S.T.BAND

セガ

ゲームから独立した音楽活動が活発

●メガセレクションII 12月15日発売 2500円［税込］ポニーキャニオン

セガのサウンドスタッフとミュージシャンとで構成されたバンド。業務用の体感ゲームやメガドライブなど、セガ社のゲームミュージックを手掛けている。ゲームミュージックとして送り出された音楽をバンドアレンジし、CD化。それを元に、ライブ活動などに展開している。

演奏テクニックやライブパフォーマンスなど、ベテランらしく充実したものを見せてくれるリリースした作品も数多く、曲風はフュージョン系。今後、業界を盛り上げつつ、引っぱってもらいたい。い。

●ストリートファイターII快進撃！

ALFH LYRA

カプコン

ストIIを皮切りに本格的に活動開始

●ストリートファイターII 発売中 2500円［税込］ポニーキャニオン

バンド結成当初、女性4人で『アルフ ライラ ワ ライラ』を発足。'91にALFH LYRAと改名し、本格的なバンド活動を始め、現在に至る。メンバーはカプコン・サウンドチームで構成、男女混成になった。

カプコンの音楽には独特の雰囲気があり、とくに音色が変わっている。業務用、家庭用を含めて言えることだ。弦楽っぽいというか、音のひとつひとつがテヌートがかっているような感じがする。

ライブデビューは、去年7月30、31日に行なわれたゲームミュージックフェスティバル。他のバンドに負けないパフォーマンスを見せてくれた。

ストIIイメージアルバムは代表作。

●ズンタタ節を聴け！

ZUNTATA

タイトー

演劇混じりのライブパフォーマンス

●新大陸 発売中 2500円［税込］ポニーキャニオン

ゲームソフトのサウンドモードに入るためのパスワード"ZTT"でお馴染みのズンタタ。総勢13人もいるメンバーは、すべてタイトーの社員だ。'90年8月に行なわれたゲームミュージックフェスティバルでは演奏に物語性を出すため、曲と演劇とを折り混ぜたパフォーマンスを見せてくれた。大所帯の成せるワザか。飛び入りで三味線を披露したゲストもいた。まるで"チョッパーベース"のような奏法で場内が湧き上がったほど。

今後も多人数を生かして、他のバンドにはマネできないようなライブパフォーマンスを展開していってもらいたい。

●GMフェスティバルで大注目!!

GAMADELIC

データイースト

メンバーはデコのサウンドスタッフ

●サンダーゾーン 発売中 1500円［税込］ポニーキャニオン

ゲームミュージック界の新人バンド。全員データイーストのサウンドスタッフで構成されている。ゲームミュージックバンドとしてはデビューしたばかりだが、音楽自体はバンド発足前から作っている。ALFH LYRA同様に、ゲームミュージックフェスティバル'91がデビューライブだ。

フュージョンやハードロック、ラップ、歌などジャンルは様々。これから得意ジャンルを絞りこんでいくものと思われる。12月15日にはゲーマデリックのメンバーが作曲したゲーム『デスブレイド』のCDが発売。ファン待望の1枚といったところ。今後の活躍に期待！

ストリートファイターII速報！ ストII・ゲームビデオ第2弾～場外乱闘編～が12月21日、ポニーキャニオン・サイトロンレーベルから発売される。VHSのみで、￥6800［税込］

1月下旬 発売予定 WWFスーパースターズ

ゲームボーイ用 ロムカセット

全米No.1のプロレス団体WWF! その中でもトップに君臨する、"超人"ハルク・ホーガン、"超合金戦士"アルティメット・ウォリアー、"100万ドル男"テッド・デビアス、"マッチョ・キング" ランディサベージ、"獅子王II世"ミスター・パーフェクト。5人のスーパースター達が「世界一強い男」を賭け今、ゲームボーイで激突する。

WWF SERIES

ファミコン版2月発売予定

株式会社ホット・ビィ
東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F
HOT・B

Nichibutsu
日本物産株式会社
本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530 TEL.(06) 353-5211(代) FAX.(06) 356-9631
東京事業所　東京都港区六本木3丁目4-7 KY六本木ビル2F 〒106 TEL.(03)5563-2851(代) FAX.(03)5563-2891
ユーザーサポート (06)353-5353
平日：AM9:00～12:00
PM1:00～6:00

次号(2月号1月7日発売)に続く!!

ウラ技オールディーズ

◆ケルナグール（ナムコ）役に立つパスワード◆パスワード入力のときに「むなこむなこむなこむなこ」と入力すると、修業中でなんとHPが999からはじめられ、また、「こなむこむなこむなこむな」と入力すると、使える技数が増えるぞ!! これは役に立つこと間違いなし。

◆オホーツクに消ゆ（アスキー）脱衣技◆堀井雄二制作による名作アドベンチャー。登場するギャル「めぐみ」を脱がす技がある。やり方は、わごと温泉でバスタオル姿のめぐみに会い、「なにかとれ」のコマンドでめぐみのバスタオルを指す。そしてめぐみが話した後しばらくすると、なんとめぐみが裸になってしまうのだ。

ウラ技オールディーズ

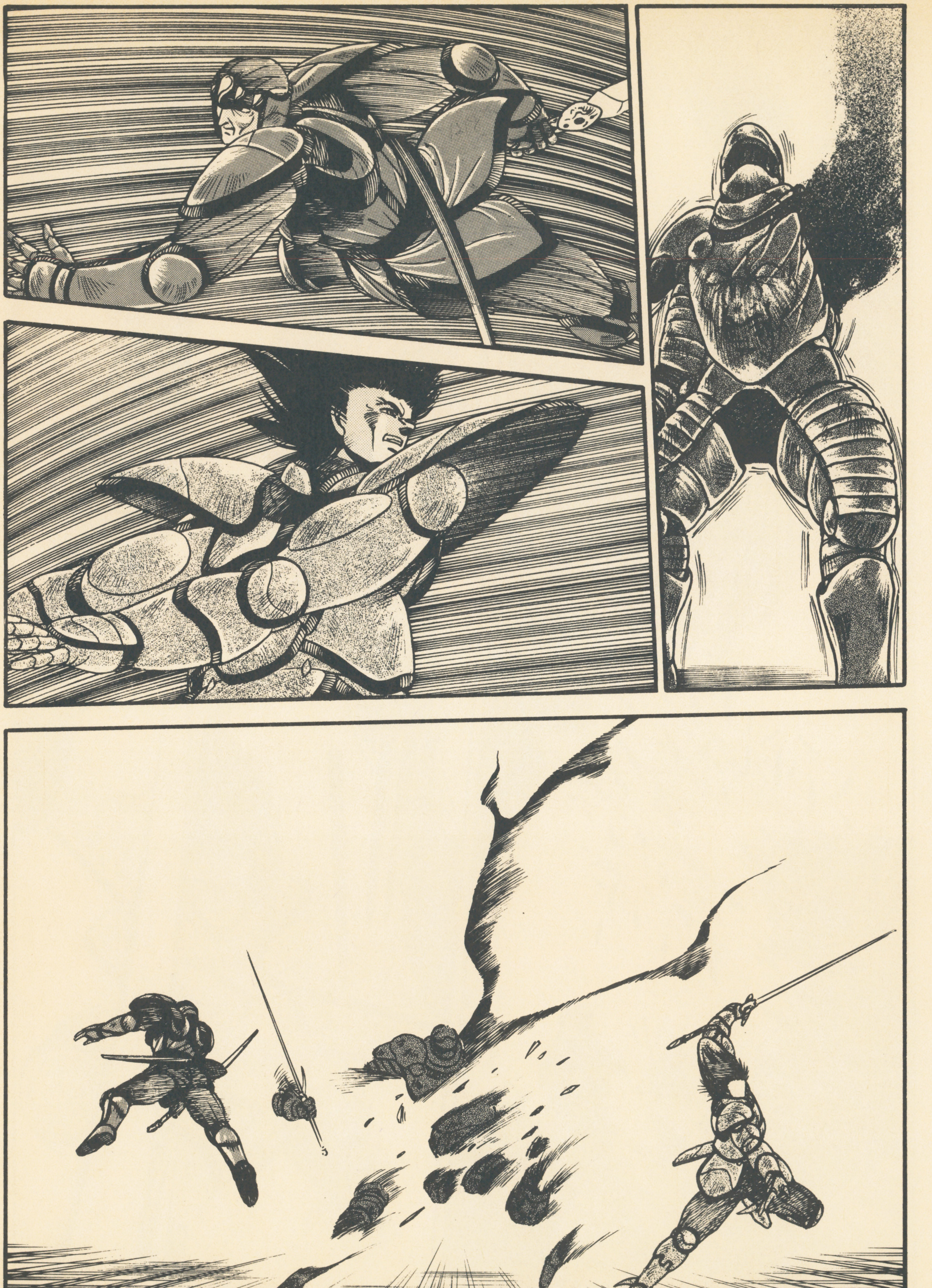
◆グラディウスII（コナミ）残機増殖技◆タイトル画面でⒾコンを上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐと押し、スタートを押すと、残機が30機でスタートできる。コナミのゲームはこのコマンドを使うと、何かが起こることが多いので、いろんなゲームでためしてみよう。

◆モアイくん（コナミ）ラウンドセレクト技◆タイトル画面で、①コンの下＋セレクト＋スタートでステージセレクト画面になる。そうしたら✚キーの上下で進みたいラウンドがセレクトできるぞ。これでまた一歩クリアに近づいた。

ウラ技オールディーズ

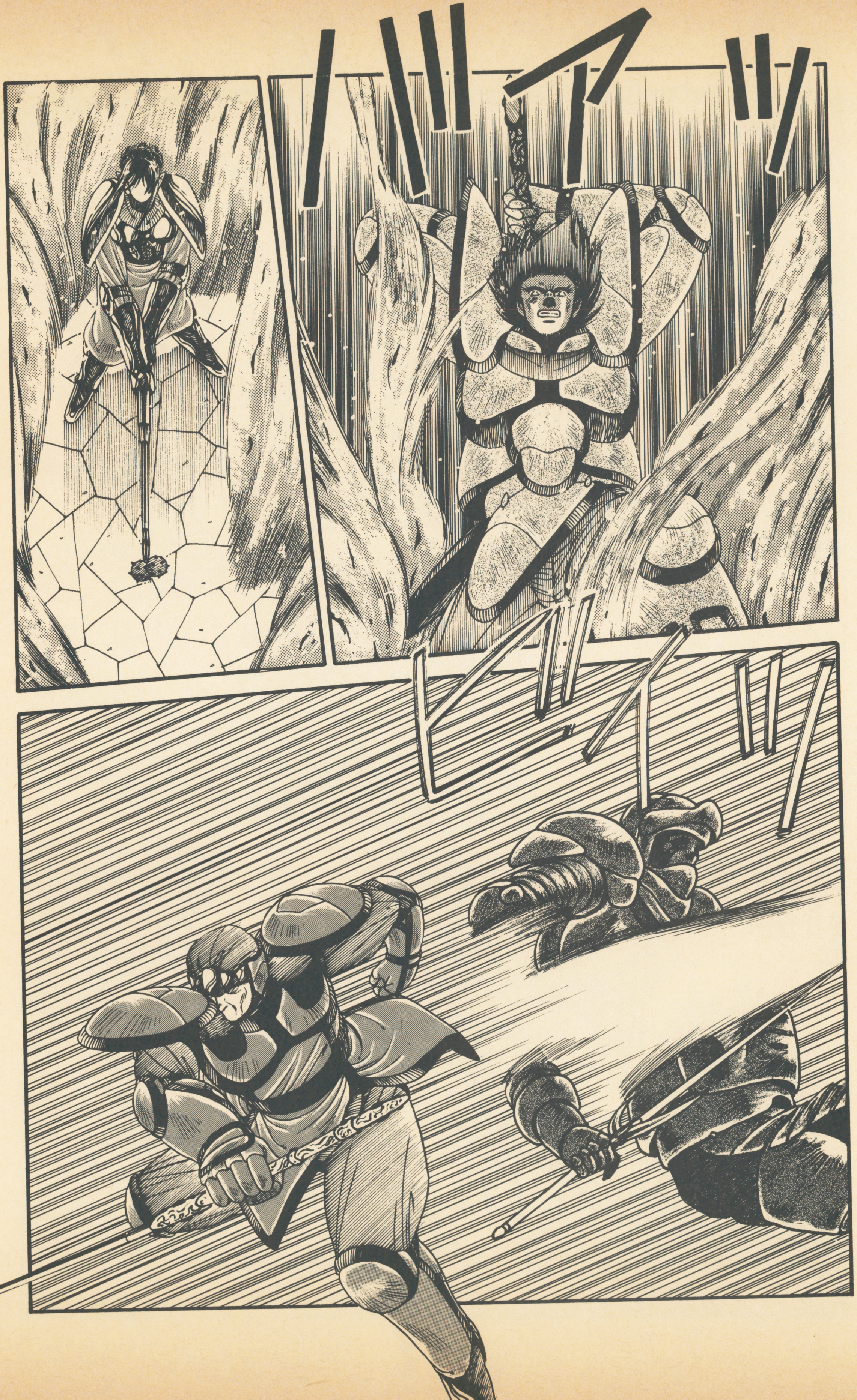
◆ゼルダの伝説（任天堂）役に立たないけど見て楽しむ技◆アモス（石像）がいる場所で、すべてのアモスに触り、アモスを動かす。そして画面のどこかに肉を置くと、すべてのアモスがその肉に喰らいついてくる!! その様子はスゴク、激しく笑える!! ただしダメージを受けやすいので注意。（静岡市 石川章広）▼スーパーファミコンでも出たことだし、やりなおしてみるのも、いいかもね。

◆アルゴスの戦士（テクモ）いきなり最終エリア◆エリア5のボスの部屋で、あと1ダメージを受けたらゲームオーバーという状態にして扉の前に立つ。そしてゲームオーバーになり、スタートボタンを押しコンティニューをすると最終エリアからはじめられてしまう。（広島市　佐野正行）▼アルゴスの戦士ね。なつかしいけど、しっかりとしたアクションゲームだね。



◆暴れん坊天狗（メルダックス）サウンドセレクト◆とっても素敵な♡天狗様のシューティングゲーム。ＢＧＭも素敵。でも難しくて、ＢＧＭを聴いてる余裕が無いという貴殿にそっとおしえるこのコマンド。まず電源を入れて画面が出たら、Ⓘコンのⓐ＋Ⓑ＋上を押しながら、リセット。これで好きな時に、好きな曲が聴けてしまうのであーる。

◆ドラゴンスピリット～新たなる伝説～（ナムコ）残機増殖技◆一番はじめの面（ザウエルが出てくる面）をプレイしたあとのタイトル画面で、Ⅱコンの Ⓐ＋Ⓑ＋スタートボタンで、残機が20機ではじめることができてしまう。これでクリアも楽勝だ。



ウラ技オールディーズ

◆ワギャンランド（ナムコ）ボス戦のみの特訓コマンド◆ワギャンランドの㊦、㊦、Ⓐ、㊦、㊦、㊦、Ⓑという裏面突入コマンドは、以前にも紹介したけど、実は、上、上、Ⓐ、上、上、上というボス戦のみができるコマンドも、あったんですね、これが。この技で、シンケイスイジャクの特訓ができるぞ！（かーちゃん、うれしくて涙がでてくらあ。じーん）（鹿児島市　星川有紀さん）▼かーちゃんって……まあ大げさな。

ウラ技オールディーズ

◆つっぱり大相撲（テクモ）すっぽんぽん技◆取り組みのときに、押しを3回、つっぱりを1回したあと、つりをきめると、まわしがとれてしまうぞ。また、試合中につっぱりを3回したあと体力メーターが光ったときに投げを打つと、ジャーマンスープレックスが決まるぞ。（東京都　PN KMV）▼宮沢りえのごとく、関取も脱いでしまうという……

ウラ技オールディーズ

◆クインティ（ナムコ）ボーナス技◆全部のパネルをロックパネルにするか、アーティストの面で、アーティストの絵で埋めつくすと、ボーナス7万点と、1UPになる。（東京都　PN　KMV）▼往年の名作（と思っている）クインティ。何故か最近低価格で販売されている。PLAYしたことのない人は、買ってみるといいかもね。

ウラ技オールディーズ

◆タッグチームプロレスリング（ナムコ）カット技◆1人用でパワーが少なくなった時にフォールされてしまったら、Ⅱコンの Ⓐ、Ⓑを押しながら、マイクに向かって声をだしてみよう。そうすると、味方がハリセンで敵をたたいて助けてくれるぞ。（東京都 PN KMV）▼プロレスといえば、川田が鶴田に破れてしまって残念だと感じる、今日このごろです。

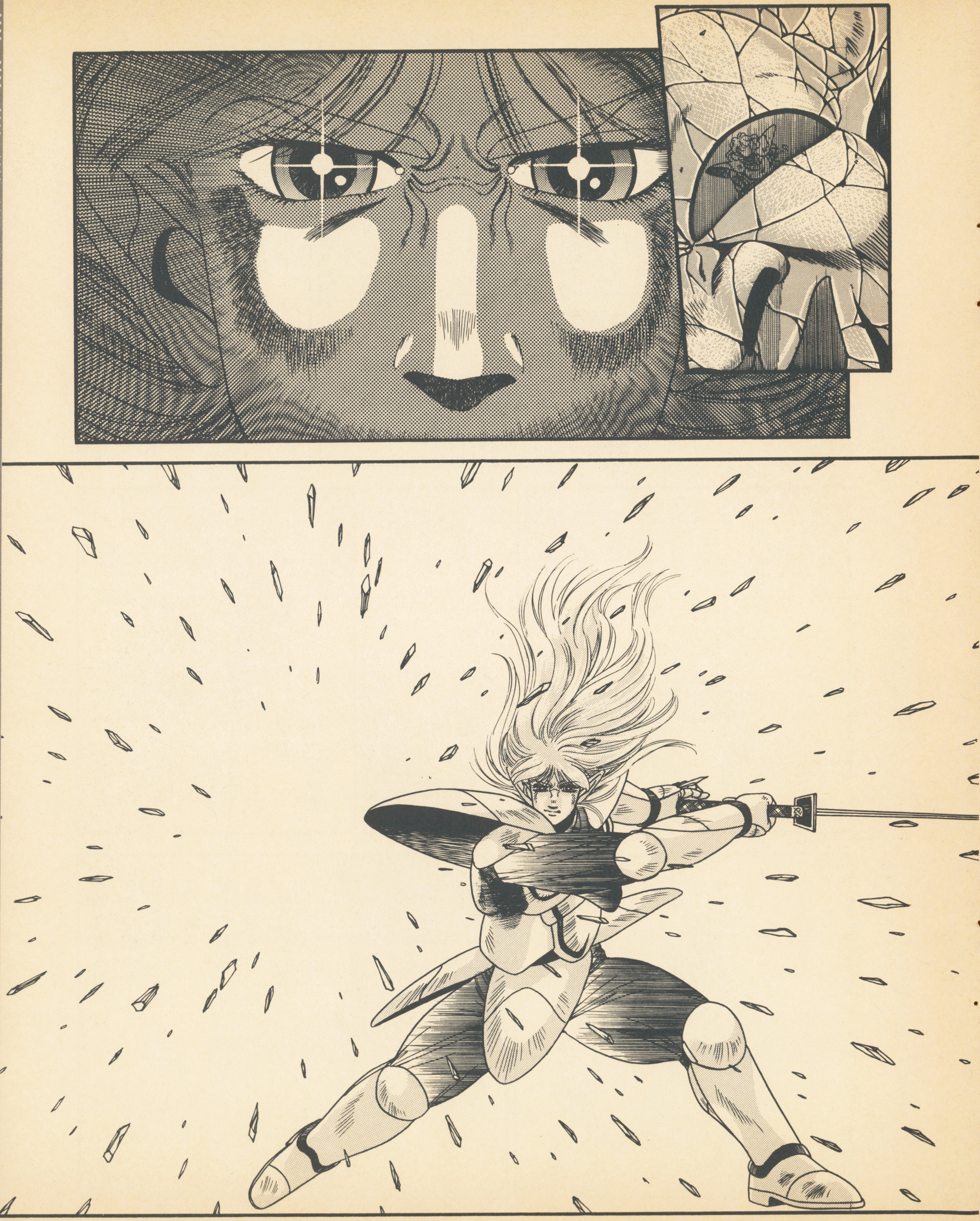
※コウリュウを指す。

ウラ技オールディーズ

◆ヒットラーの復活（カプコン）武器入手技◆まずエリア17に進む。そして捕虜のいる部屋へ入り、話しかけてくる捕虜にワイヤーを撃つ。5回撃つと、地下道のヒントを教えてくれ、そのままⒶボタンで何度も撃っていると、いろいろな武器をどんどんくれる。

ウラ技オールディーズ

★新聞配達の集金のごとく、今月もやってまいりました「ウラ技オールディーズでおま」のコーナー。読者諸君の協力を得て…って送ってくれる人、同じ人ばかりじゃん。まあいいっすけど、さあ、これを読んでいる君も、古いゲームの知ってるウラ技をどっしどっしと送ろう。採用された方には、必ずいいことがある（はずだ）。また、リクエストも「このゲームにウラ技はないの？」という疑問も受けつけてますのでよろしく。(有川由紀さん、その他の採用された方々、もう少しプレゼント待っててね。）それじゃいってみよ!!



よだちん日記

★宮沢りえが脱いだ。読売新聞をとっているにもかかわらず、日曜日の新聞を見ていなかったので、寝ボケながらモーニングショーを見た時は、てっきり宮沢新総裁が裸踊りでもしたのかと思った(マジで)。で、よくよくテレビの画面を見てみると、あの宮沢りえが裸で映っているではないか。うーむ、アイドルとか、あんまりよく分かんないけど、変わったもんだなあ、と思いつつ、何故かうちの日曜日の読売新聞は、今だに行方不明である。

H・Sの期待の新刊本

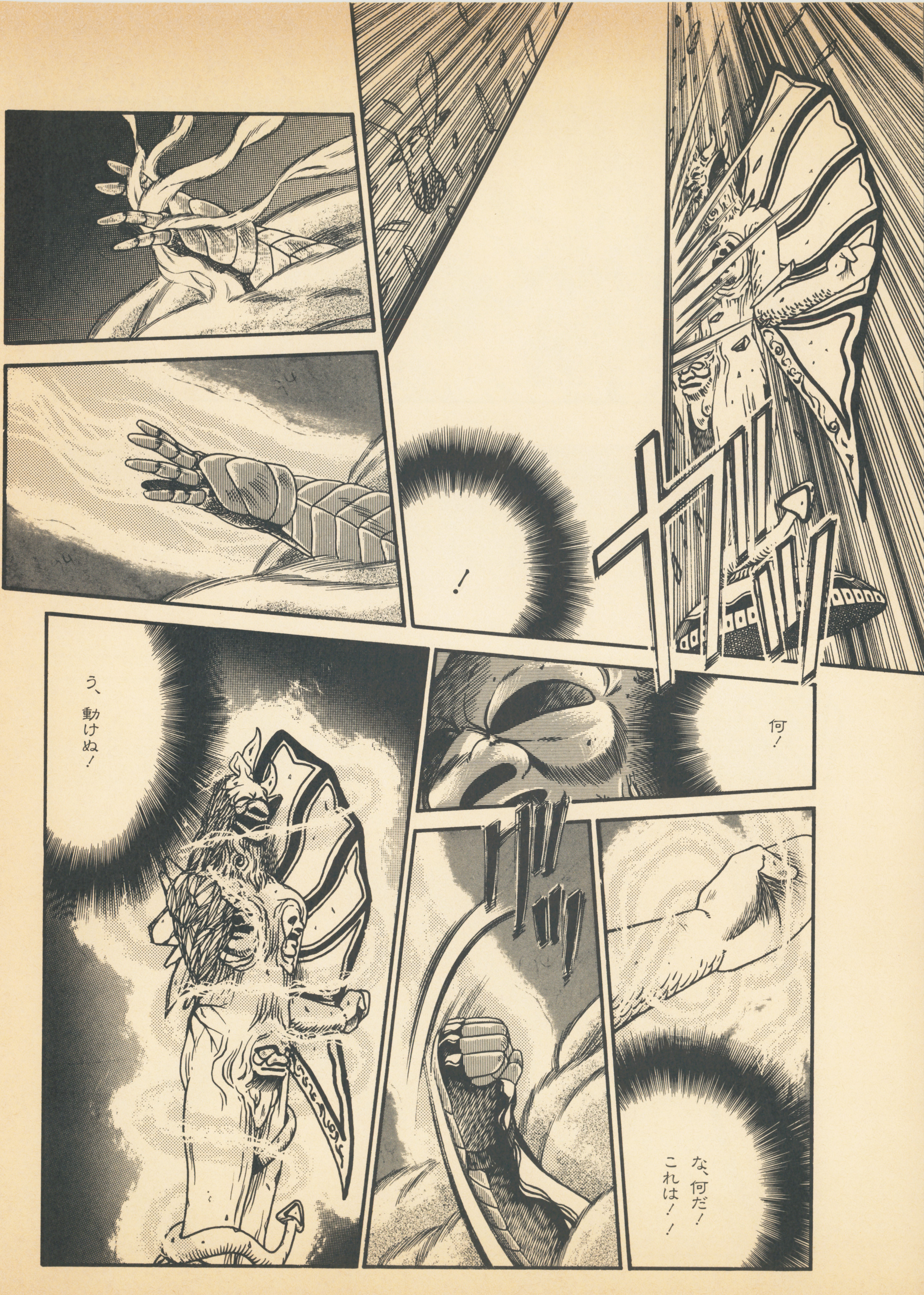
★血も凍る恐怖！ SFC「悪魔城ドラキュラ」のすべてを堪能できる本は、これしかない！ 全ステージ攻略マップ、モンスターイラスト、小説までドラキュラのことが隅から隅までわかってしまうこの本。「悪魔城ドラキュラのすべて」は、HIPPON SUPER！編集部・編 定価¥880（税込み）で発売中です。

H・Sの期待の新刊本

★ゲームボーイウィザードリィのすべてがこの本に! 全モンスター、全アイテムの解説が今、君の前に姿を見せようとしている! もちろん、マップもお見せできる所はぜーんぶ載ってるぞ。片手にゲームボーイ、片手にこの本を持てば、君にできないことはなくなる!「GB版ウィザードリィのすべて」は、HIPPON SUPER!編集部・編 定価¥880円(税込み)で発売中だぞっ!

H・Sの期待の新刊本

★テーブルトークで大ヒットを呼んだ「ギア・アンティーク」がコミックになる！ これを聞いた君はもう買わずにはいられないね。樹木と語りあえる少女をめぐって、正義と悪の策略が入り乱れる大冒険活劇。外薗昌也が描くスチームパンクの世界。コミック「ギア・アンティーク」原作・伏見健二 作画・外薗昌也 予価¥980（税込み） 12月発売予定。



おハガキ・イラスト待ってます

♥本誌で人気連載中の「風よ。龍に届いているか」の作者、ベニー松山氏におたよりを出しましょう。小説の感想など、何でもOKです。みんな、ベニー松山氏にすごいのを出しちゃいましょう。あて先は＝〒102東京都千代田区麴町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「ベニー松山のすごい」係まで。すごいの下さい。よろしくね。

おハガキ・イラスト待ってます

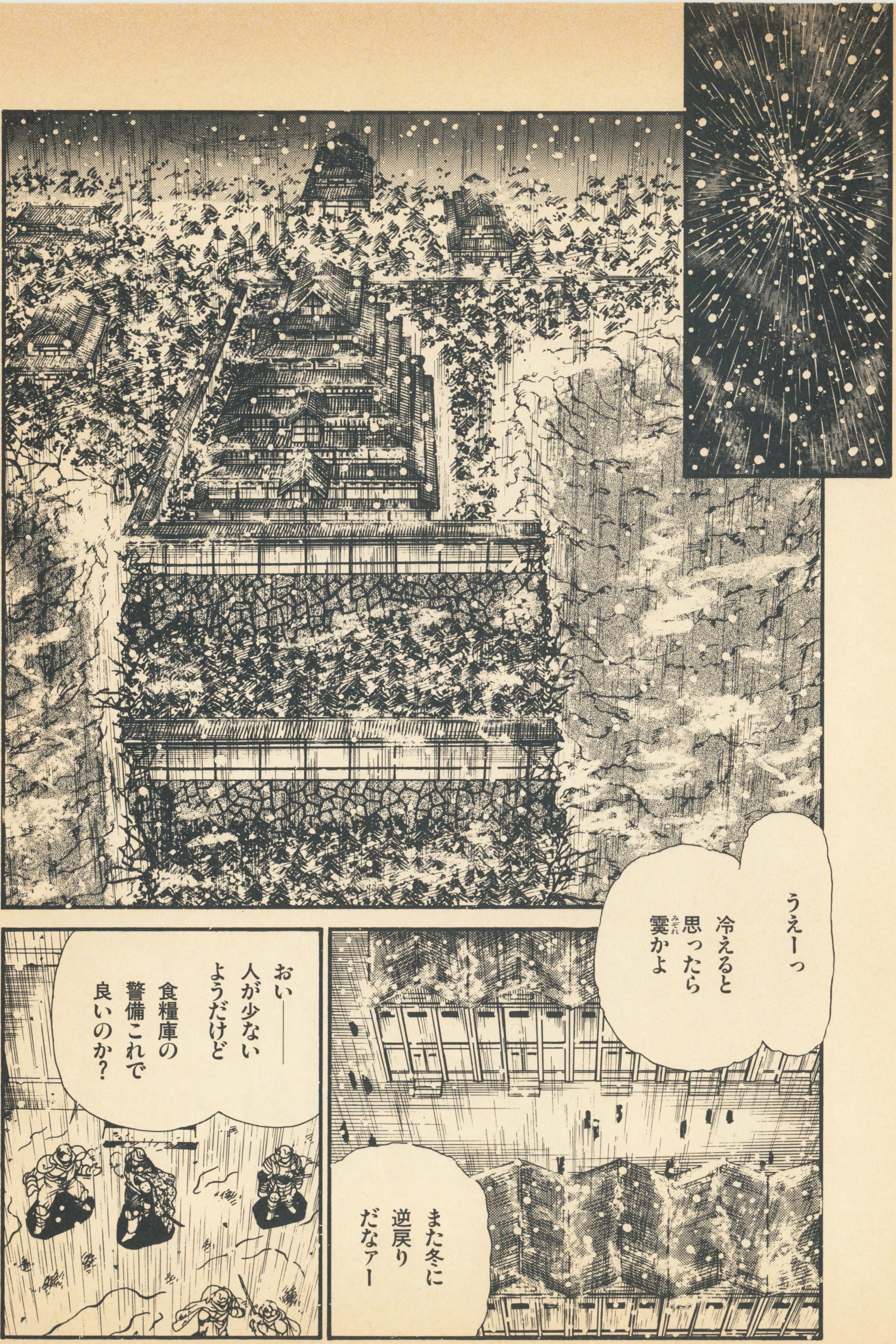
♥今はもっぱら「ストII」と「プロレス」に夢中の手塚一郎氏におたよりを出そう。「弦奏王」の感想やイラストなど何でもOKです！ そして、なんとハガキに「返事希望」と書いておくと、多少遅くなりますが、絶対に書いてくれますよ。執筆予定の「最後の竜～」の続編も期待させてくれます。あて先＝〒102東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「手塚一郎」係まで。

おハガキ・イラスト待ってます

♥単行本も大好評。ますますがんばる石垣環さんにはげましのおたよりを。感想やイラスト、似顔絵等も大歓迎。御一緒にお送りください。
あて先＝〒102 東京都千代田区麴町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 石垣環係まで。

アシスタントさんいらっしゃい

★石垣さんを手伝いたいアシスタントさんを探しています。八王子付近在住の方で20歳以上の方ならだれでもOKです。応募方法は、イラストカット2点と履歴書を同封の上、編集部まで送って下さい。あて先はこちら。〒102東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部「アシスタント募集」係まで。初心者でもだいじょうぶだよん!



女性スタッフ募集のお知らせ

⊙HIPPON SUPER!編集部では只今、女性スタッフを募集しています。ゲームやファンタジーコミックに興味のある活発な女の子、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部「女性スタッフ募集」係までお送り下さい。編集・ライター経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんOK！ 勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。

「ウィザードリィ外伝第3部「復讐鬼の城」(前編)
絶賛発売中!!

（テレフォンロールプレイングゲーム）

待望のテレフォンゲーム新登場!!

全く新しいゲーム、テレフォンロールプレイングゲーム新登場。自宅の電話でゲームが出来る。操作は簡単。ただしプッシュフォン回線でなくてはダメ。
君はイメージの世界にまっさかさま。3分120円。新番組がゾクゾク登場するぞ。どんどんクリアしていってくれ。

テレフォンカードプレゼントもあるぞ。

KINGLY FANTASY

狂城譚（きょうじょうたん）

巻之一

原作者＝遠藤俊輔

マニヤックな君に心から贈る“狂城譚巻之一„
全部で3ステージ。キープもできる。
トリッキーだから、心して耳をかっぽじってよ〜く聴かれよ。

東京☎0990-307-634

大阪☎0990-300-634

（情報料 3分 120円）

悪魔のホスピタル

ただちに脱出せよ！

車の故障で、やっと灯りにたどりついた。助かった…だが、
そこは悪魔の病院（ホスピタル）だった。
全部で3ステージ。キープもできる。

東京☎0990-341-634

大阪☎0990-335-634

（情報料 3分 120円）

（テレフォンカードプレゼント ●上記番組どちらでもクリアしたら、日付、パスワード、氏名、住所、電話番号、年齢をハガキに書いて送付して下さい。毎月抽選の上500名様にオリジナルテレフォンカードをプレゼントします。〈送り先〉東京都文京区本郷局止め。ムサシプランニング宛）

TOKYO & OSAKA **MUSASHI PLANNING**
東京都文京区向丘2-36 ☎03-3368-9582

BATTLETOADS™ & ©1990 Rare Ltd. ©1991 NCS FAMICOM FAMILY ファミリー コンピュータ・ファミコン は 任天堂 の登録商標です。

祝 バトルトード来日記念 日本代表かえる座談会

やっぱり、アメリカはかえるの動きも派手だった!! 日本がえる、トードの脳天気さにアメリカを見るの巻。

出席がえるプロフィール

●けろけろけろっぱ

●コルゲンコーマン

●ピョン吉

●ケロッコでめたん

●その他ケロヨンの親友ニコヨン、ケロンパ（うつみ宮土理）もどき、青空〇児など豪華メンバー。

サンリオのけろっぴさんはお忙しいとのことで、遠い新戚の知人と自称するけろっぱさんが代わりに出席。性格は正反対な荒がえる。

店頭で酔っぱらいにからまれパンクスに蹴られる、コルゲンコーワがえるのウップンが高じた分身。その反動か、高慢でウンチク好き。

トレーナーの中で生きることを余儀なくされたピョン吉の悲劇の平面がえるの座を狙い、真似して自らシャツの中に跳びこんだ凄いヤツ。

かえる界のいじめられっ子、でめたんの祖先。泳ぎとかえる三段跳びが下手なことが悩みで、嫌いな言葉は「弱肉強食」。彼女はいる。

★トード来日。成り上がれ 日本がえる。

けろっぱ●ゲロゲロゲロゲロゲロゲロゲロゲロゲゲゲーグェッグェッ。

コルゲン●ゲロゲロロ?

でめたん●ゲゲゲゲゲロググゲェ。

ピョン吉●ひろしぃぃぃぃ。

（各自カエル語のため、全く分からない。仕方なく通訳をよぶ）

けろっぱ●見た見た? いや〜。アメリカのかえるは粗野なのが多いって聞いてたけどよ。トードにはまいった。

でめたん●そんなに凄い?（顔色悪い）

けろっぱ●俺もよー。仕事もらって、子供相手に童謡や折り紙の絵本に出演してるけど、かえるの闘争本能っちゅーの? 忘れっちまったものが、トードを見てると蘇るんだよな。

でめたん●僕は乱暴なやつは嫌いだ。

コルゲン●やっぱこれからはさ、かえるがトレンドな時代なわけよ。今まで地味なキャラクターに甘んじてきたけど、今どきエリマキとかウーパーとかさ、珍しいだけじゃだめなわけ。

青空〇児●ゲロゲーロ。それはたとえが古い〜!!

でめたん●でもかえるがトレンドになる時代なんて、まだ夢だよ。（涙ぐんでいる）

▲友情出演、けろっこでめたん

ニコヨン●バッハハーイ♡ おや、でめたんくん暗いですね、あいかわらず。イボ吉にやられたんですか? ケロケロ口笛吹いて元気だしなさいよ。

でめたん●違うんだ。僕、家が貧乏で学校に行ってないから説明書が読めなくて、ゲームをやってないんだ。そういえば家にファミコンもないのに、こんな座談会に呼ばれちゃって……。

一同●シーン…………。

ピョン吉●そうだ!! トードってどういう意味か知ってるか?

一同●ヒキガエルだろ。知らないなんて、お前くらいだよ!!

でめたん●僕知らなかった……。

一同●…………。

★しぶといビッグ・ブラッグが憎い。

でめたん●ダーククィーン軍団に誘拐されたアンジェラ姫と、一匹のトードを助けるために、2匹のトードが火の海や蛇の谷を越えるんだよね。

ピョン吉●なかなかアンジェラ姫には会えないんだよな。12面まであるの? うっひゃー。（思わずTシャツから飛び出るピョン吉）あれ、梅さんだ。

梅さん●ピョン吉っ!! てめーよくも寿司を盗みやがったな。こうしてくれるわ!（ぐいぐい押し込まれ、バトルトードの画面に消えるピョン吉……）

でめたん●トードって動きが可愛いよね。僕は瞬きするのが好きなんだ。

けろっぱ●かえるの目から見ても動きはかなりオッペケペーで愛嬌ある。驚くとき顎が外れるほど口開いてるし、キックやパンチで足や手がでっかくなるし、アメリカがえるはさすがジェスチャーが大げさだな。

コルゲン●今どきこのくらいの表現力がなくちゃ通用しないね。僕たちも見習って顎のひとつもはずすくらいじゃなきゃ、インパクトないんだな。

ニコヨン●僕は5面のでぶカンガルーみたいなビッグ・ブラッグのタックルで、全然前に進めないんですね。

青空〇児●それそいかうとんほ?（「本当かいそれ?」のさかさま）よもくぼ（「僕もよ」のさかさま）。

コルゲン●そうそう。サンダー杉山の雷電ドロップそっくりだよねー。

ケロンパ●シャボン玉こんにちは〜♡ 私もケロンパと呼ばれる者としてここで一言。それっ! カチンカチン体操っっ!! 私は6面が好きよ〜♡ 蛇にしがみつくトードの腰つきがいやらしくていいのよね〜（うっとり）。

ニコヨン●うつみさん、下品ですよ。

ケロンパ●んまっ。どこが下品だっていうのよ。ガマガエルに似てる主人を呼んじゃうわよ!!

一同●そ、それだけはやめてくれぇ。

▲胴体はキュー ピーの流用か?

BATTLETOADS™

『HIPPON SUPER.!』編集者

好きなゲーム「暴れんぼう天狗」

依田智雄

このかえるは侮れない。

まず、最近家庭用にしろ業務用のゲームにしろ、外国のキャラクターが増えている。カメが飛べばコウモリ男が蹴りを入れ、クモ男が踊りだすといった感じに。ただ、どのゲームにも言えるが、どれも手にしっくり馴染まない。で、バトルトード。「またかよ。今度はカエルか?」と思った私がバカでした。とにかくカエルがよく動く。手にも馴染む。難易度も日本人向けに調整してあるらしく、「うぉぉー!!」言うこと聞かんかワレー」と、思わずコントローラを割ってしまう。なんてことはない

アクションの好きな人、カエルのぬめりが好きな人、一度はプレイしていただきたい。

ガレージバンド「テキサコ レザーマン」ボーカル

好きなゲーム「ロックマン」

指宿雄一

蛇の動きを読むスリルよ。

このバトルトードは、何といってもカエルの派手なアクションが魅力的。アクションゲーム好きの私は、苦手な面にくると背筋を伸ばし、気持ちを正して挑むのですが、よく動き、よく死んでゆくトードのおかげでなかなか先に進めません。しかも、「お控えなすって」のポーズでしゃがむ姿がかなりまぬけで、力が抜けっぱなしです。

お薦めは6面の蛇場面。蛇の動きを読んで先手先手をいかないと進めないのは、他の面とは違って知的にスリリング♡ 敵キャラもなかなかのものです。カンガルーもどきはしつこくて嫌ですが、スノーマンの雪玉投げにはあなたもきっと微笑むでしょう。

メサイヤ MASAYA NCS 日本コンピュータシステム株式会社 「バトルトード」●12月20日発売●価格6500円（税別）●発売元 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4・16・13第28森ビル TEL03 3486-6314・5（代表）●お問い合わせは ソフトウェアプロダクト部（直通）03-3486-6588（受付時間 9〜18時）

日本がえる感動のむせび鳴き。

アメリカの強者 バトルトード来日!!

アメリカで爆発的人気に高笑いのバトルトードが、ついに日本にやってきたのである。パンダやコアラや宮沢りえがちやほやされる間も、じっと機が熟すのを葉っぱの下で待っていたカエルたち。今日は、迫りくるかえる時代の予感に思わず喉を鳴らす日本代表ガエルに、トード来日記念座談会でゲロゲロしていただいた。

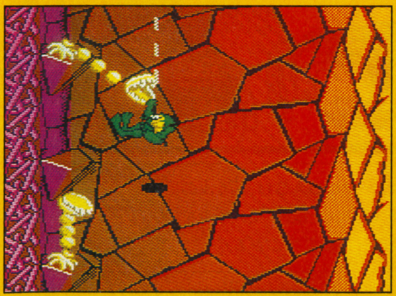
かえるに魅せられたゲーマーの**戦いの日々。**

イラストレーター
好きなゲーム「ドラキュラ」

みうらじゅん トードの顔がカワイくなくてイイ!!

以前、『ハニー・イン・ザ・スカイ』というハニワもののゲームが出たとき、ついにオレの時代が来たか！　と思ったが、来なかった。今回の「バトルトード」を知ったとき、ついにオレの時代が来たか！　と思ったが、前があるので心に止めとくことにする。

先ず、このゲームのキャラクターであるカエルのデザインがカワイくなくてすごくイイ!!　オレのカエル〝ボワッツ・マイケル富岡〟もソートーカワイくないが、流石！　外人の考えるキャラは変でいい。2匹のカエルが棒を持ってウチワモメし、殴り合いになるのが何ともリアルでいい。できれば踏まれたとき、ちょこっと内臓などが飛び出せば最高なのに、とオレは思った。



▲穴を降りて行く面。カラスに縄を切られると悲しい

BUG BOY CLUB SUPER!
バグボーイクラブスーパー

第二回大会も、いよいよ来月で優勝者が決定!! 誰が優勝するのかわくわくしちゃうぜ!! わくわくするでしょ？ えっ、しない？ してくれよー。

大会最高潮!! 手に汗にぎる優勝争いが注目だぜっ!!

第二回 天下一ギャグ大会 其之五

大会ルール説明

大会に参加するには投稿ブロックにハガキを送るだけでOK! 掲載された投稿技には面白さによって経験値が与えられる。半年の間に、一番経験値をためた者が優勝だっ!! 優勝者、成績上位者には超豪華賞品を。載った人全員にはレベルアップ認定バッジをあげちゃうぜっ!! 参加の決まりだけど、住所、氏名、年齢、ペンネームをハガキの表に。ペンネームは10文字までね。各ブロックの経験値は、月を追うごとにアップして行くぞっ!!

BBSスタッフ⬇構成・原口一也、竜王は生きていた、よーこ（原、竜、よと略）かねこ／イラスト・よ

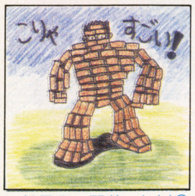
モノの使い方を見直せば笑いも見える アイテム・リサイクル

最優秀賞・8ポイント | 会心の一撃賞・6ポイント | 通常アイデア・5ポイント

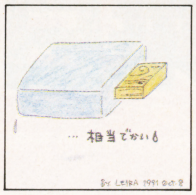
ブロックガイド

使えなくなったアイテムの再利用法を考えるブロック。ハガキには図解が必要だぞ。裏面上部に正方形で書いてね。テーマも募集してるよ。

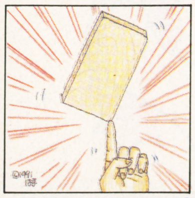
今月のテーマ➡かまぼこの板



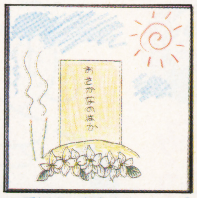
■このかまぼこのために死んでいった魚たちを供養する。
⬆静岡県・麗華・LV④



■アイスクリームの芯にする。
⬆奈良県・麗羅16世・LV③

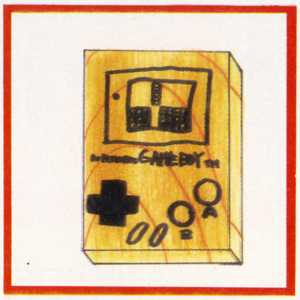


■指先でバランスをとる。すると…うれしい。
⬆岡山県・はまきち・LV③



■体じゅうにはってゴーレムになろう。
⬆愛媛県・喜奇木鬼・LV③

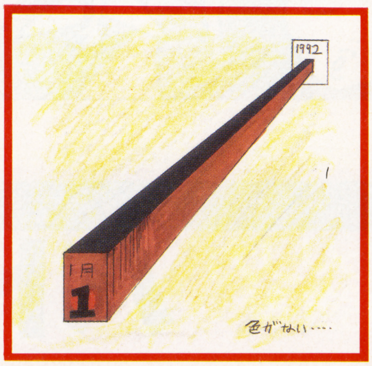
⬇会心の一撃賞!!



■絵を書いてゲームボーイにする。
⬅埼玉県・大沢洋介・LV④

☞竜・オレみたいなビンボたれがヒマをつぶすにゃーもってこいだぜい!!

⬇最優秀賞よん!!



■366枚集めて日めくりカレンダーとして使う。
⬆北海道・諸星弾・LV③

☞原・うるう年で366枚なんだ。芸が細かいぞ。

よ・表紙も入れて367枚にしなくちゃだわ。

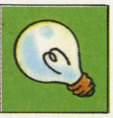
今月の同案多数

1位・表札。2位・空手の試し割り。3位・食う。以上がベスト3。"同工"という言葉について「そんな言葉は使わねーよ」とツッコむ人がいたので、今月は"同案"にしたよ。

3月号のテーマ 切れた電球

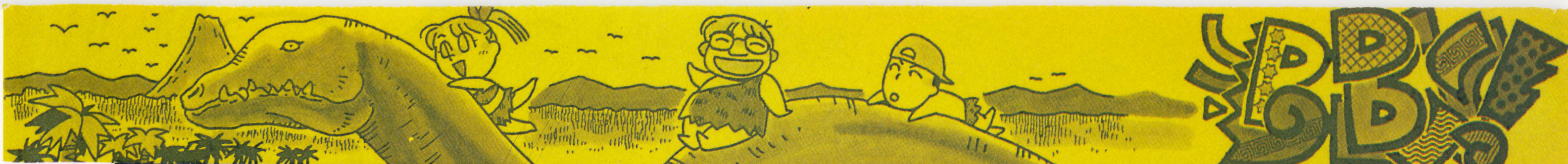
12月25日必着

原・次回のテーマはDASH・翔くんのリクエストで"切れた電球"（⬅3ポイントね）だ。竜・"電球"でござる!!



大食い戦士・原口

最近本を読みまくってる。特にミステリーがお気に入りなのだ。この前なんか1日で3冊読んじまったぞ。でも、一番おもしろくて一番衝撃的だったのは、やっぱり"宮沢りえ写真集"だったな!! 予約しといてよかったよ。



一発ギャグをドーンといってみよう

あおりでインパクト

最優秀賞・8ポイント　会心の一撃賞・6ポイント　通常あおり・5ポイント

ブロックガイド　ドでかい活字でスポーツ新聞のあおりのように一発ギャグを載せるブロック。笑えりゃ何でもアリなんだけど、最近はウソあおりを大募集中!!　こんなことがあったら笑えるなって感じでね!!

最優秀賞なんだぞい!!

阪神 駄菓子屋に買収される

↑愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV④

竜・うひゃひゃ!!　弱い阪神らしーや。
原・悪かったな!　でも本当になりそうで恐い。バアさんがオーナーだったりして。

会心の一撃賞だぞい!!

パワーグローブ ナベつかみとして 再発売!!

↑千葉県・田淵タブタぶたち・LV③

竜・うひょひょい!　こんなの買わねー!
原・なんだその〝うひょひょい〟って!?
竜・別に。意味はないぜ、うひょひょい!

タイトー、ハドソンと合併 新社名は「タイソン」

↑大阪府・色須魅亜・LV③

谷啓 まばたき世界記録達成

↑兵庫県・ちゃんつう・LV②

自衛隊員 歩行者天国を ほふく前進

↑福岡県・ミンウつんう・LV③

もうチョイあおり

3ポイント

●健康飲料つぶ入り納豆ジュース発売!!　岡山県・はまきち・LV③

★

●本日入荷!　炭酸入りバリウム!!　神奈川県・くろすらいむ・LV③

★

●辛さひかえめ　タバスコジュース!!　三重県・大王者・LV③

★

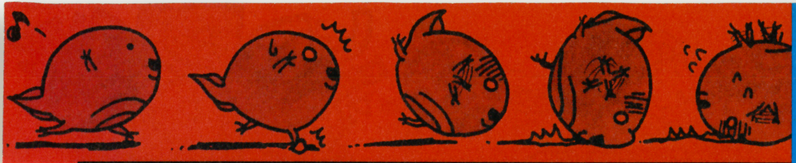
●赤ん坊を桃に入れ、川に流す鬼嫁　三重県・アニスファーム命・LV④

原・「あおり…」では第三回大会の3月号で、〝鬼嫁〟シリーズを特集する予定。今月のアニスファーム命くんの作品みたいに「～する鬼嫁」ってパターンでよろしく。インパクトあるやつをたのむぞ。もちろん今までどおりのあおりも募集してるからね!

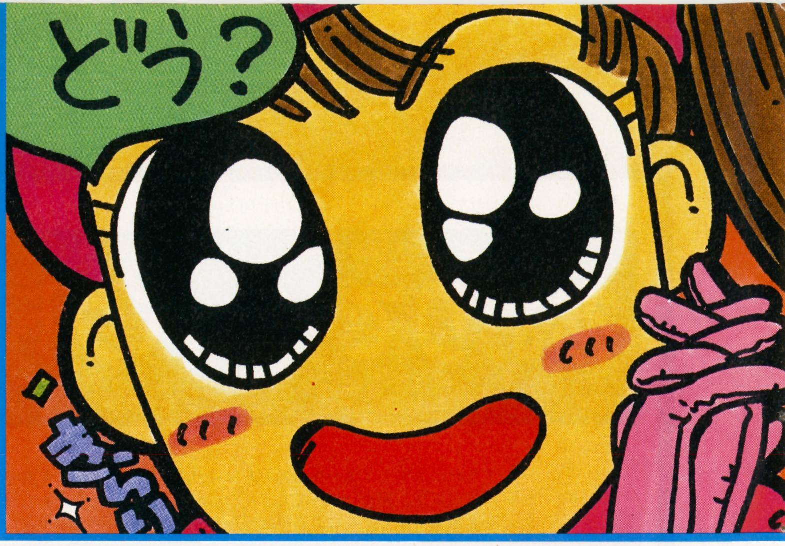
一行おたより

ミンウつんう&白雪はんこ、前回TOP3の意地を見せろ!!(愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV④)
↑原・前回優勝争いした戦士たちの感績が悪いぞ!!

悪の戦士・竜王　ヘイヘイ!!　もーすぐ受験シーズンだねー。受験生は大変だろーねー、うひゃひゃ。オレも昔は受験で苦労したからその気持ちわかるぜい、うひょひょ。まあ、ガンバってくれや、ヘラヘラ。オレは見事に落ちちゃったけどね。



一行おたより↓
やっぱり狭いところは落ち着くね。（静岡県・ROTOの剣・LV①）
⬆竜・そーかい、そーかい、そんなに落ち着くなら、一生そこにいやがれっ!!



やっぱり自分はヘンなヤツだった!?

ふとした衝動

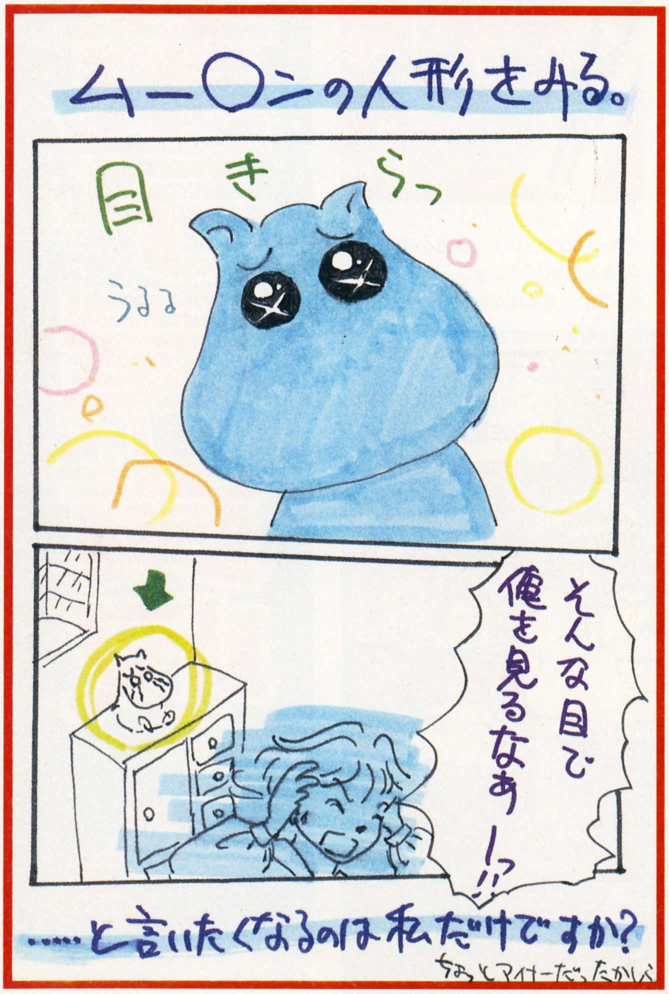
最優秀賞・8ポイント | 会心の一撃賞・6ポイント | 通常衝動・4ポイント

ブロックガイド 読者の皆さんにもあるだろう、ある場面になるとつい変な行動を起こしてしまうことが。キミたち独自の衝動にかられる場面を書いてほしい。いかに自分はオマヌケであるかを認識したものの勝ちだ。イラスト投稿も歓迎。

いきなりバカ大爆発の盛り上がり大会!! お正月記念 拡大版でおおくりしま〜す!!

最優秀賞だい！ うほほい!!

⬇新潟県・スヌスムムリク・LV③



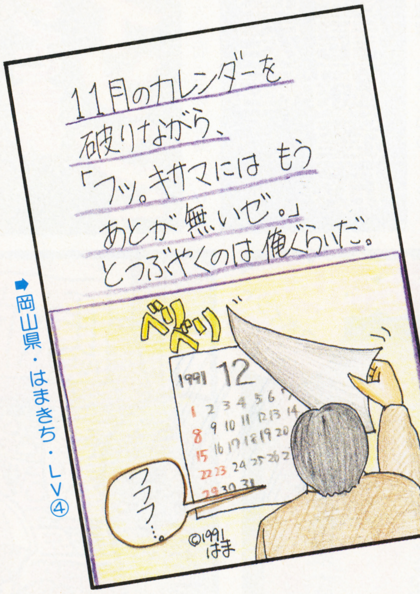
☝よ・きゃー目がカワイイ！ いっぱいヌイグルミを持っている人は悲劇よねー。
原・「俺を見るなあーっ!!」の「俺」に妙なリアリティを感じてしまう今日この頃。

会心の一撃賞だもんねーっと!!

●チカチカ点滅している蛍光灯を見ると、つい「ディスコ！」と言って踊りたくなるのは私だけ？

神奈川県・くろすらいむ・LV③

☝竜・ヒャッホー！ レッツ、ダンスィン!! なんて、オレはイケイケギャルかっ!!
原・しっかし、ディスコっつーのはむちゃくちゃ強引でいいな。の一天気さがマル。



➡岡山県・はまきち・LV④

⬅東京都・しょうちゃん・LV①

⬅静岡県・麗華・LV④

●アメリカ横断ウルトラクイズのジャンケン予選のとき「飛び入り参加だ！」とか言ってテレビに向かってジャンケンしたくなるのはやっぱり俺だけ？

茨城県・カカキッシ・LV③

★

●野球でバッターボックスに立つと、バットの先をキャッチャーに向け「三振予告」などとほざくのは僕だけでしょうか。 大阪府・色須魅亜・LV③

★

●コンビニを出るとき「ちょろいな」と言って、店員を戸惑わせるのは僕だけ？ 岐阜県・ゴルジ体・LV①

★

●地球儀を見ると、手でカラカラッと回して「フッフハハハハハ……」と笑って支配者ぶるのは僕だけだろーか。

石川県・松下健一・LV②

★

●モデルガンを持つと頭上で振り回し「タイホするー、タイホだタイホー！」と叫びたくなるのはオレだけか？

群馬県・元祖こぶ平道場・LV③

プリティ戦士・よーこ 今すっごくペーパークラフトにハマッてるの。欧州製の妙にリアルな色使いがい一味出してるのよね。ただ、日本じゃ常識のように感じちゃう「 切り取り線」がないから、出だしが大変…かな。次は大物・鷲に挑戦よ!!

ザ・形容塾

人の感情をうまくたとえて形容せよ！

最優秀賞・8ポイント　会心の一撃賞・6ポイント　通常形容・4ポイント

ブロックガイド

新しい形容の文章を考えてもらおうというブロック。必ず文頭に、形容のテーマをつけ「〜のような〜」というパターンで送ろう。もちろんイラスト投稿も大歓迎。載るためのポイントは"感動"。これが基本だからね。

最優秀賞でやんす!!

テーマ＝いらだち

●電話の天気予報で肝心なところを聞きのがし、もう一度テープがまわるのを待つようないらだち。

東京都・えすかるご・LV③

竜・何だか読んでるだけでイライラするなー。

会心の一撃賞!!

〈テーマ＝『ショック』〉

●トイレでズボンのチャックを開けようとしたら、すでに開いていたときのようなショック。

静岡県・おりおフィアット・LV③

原・この間トイレに入ったらベルトのバックルが「ブチッ」と取れたのはショックだったな。

ここより通常形容

静岡県・麗華・LV④

〈テーマ＝『気まずさ』〉

●トイレを借りるために店に入り、「いらっしゃいませ」と笑顔で言われたときのような気まずさ。

北海道・ん!?・LV①

★

〈テーマ＝『不快感』〉

●ゲームをやっているときにテスト勉強を思い出すときのような不快感。

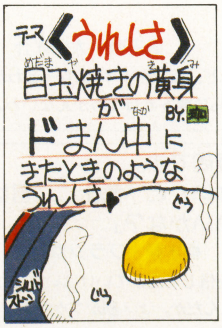
大阪府・SFCだよん・LV①

★

〈テーマ＝『気まずさ』〉

●視力検査で、わからないのにてきとうにさしていたら、偶然視力が2・0だったときのような気まずさ。

愛知県・ファイヤー・LV③



大阪府・珈琲壺・LV①

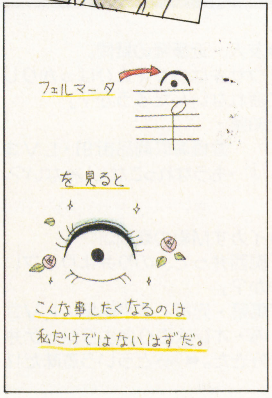
一行おたより

竜王さん、ほんとーはだれかに、いーこいーこしてほしーんでしょ？（大阪府・さとる・LV②）⬆竜・ヘッ!! 何言ってんだい。小僧あつかいするない!!

秋田県・87NSR竜美・LV①

千葉県・いしかわ・LV④

奈良県・麗羅16世・LV③



東京都・えすかるご・LV②

●ウトウトして、気がつくと１時間くらい過ぎてたとき、「しまったっ！宇宙人に連れ去られて身体検査をされた！」と嘆くのは僕だけかも。

岡山県・はまきち・LV④

★

●救急車が通るのを見るたび「私はここよーっ！早く来てー!!」と叫びたくなるのは私だけかなあ。

神奈川県・あやか・LV②

★

●大きめの旅行カバンを持つと「実家へ帰らせていただきます」と言いたくなるのはあたしだけけぇ？

埼玉県・はぐれ白イム・LV①

★

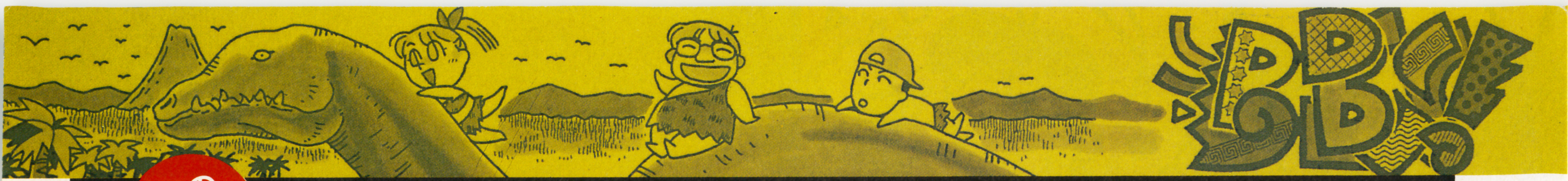
●気持ちがもやもやしているときに、チャックを全開にして「全開だぜー!!」と叫びたくなるのはオレだけか？

福岡県・ミンウつんう・LV③

★

●居眠りするとき紙に「返事がない。ただの屍のようだ」と書き置きしてしまう僕。　千葉県・毛利札智・LV③

おたよりスペシャル ●よーこちゃんは、ヤクルトの選手の中で誰がひいき？　私は池山くんびいきです。（大阪府・堀内あらん・LV①）⬅よ・ホントは元・関根監督なんだけど、選手ならやっぱりヒロリンよね。⬅竜・誰、それ？　⬅よ・もち広沢選手に決まってるでしょ！



 どーして12月号で、私の名前だけ黒字なの!? 仲間はずれにされたの?（神奈川県・あやか・LV②）⬆原・ごめん、直し忘れた。竜・また黒だったりして。

涙の最終回

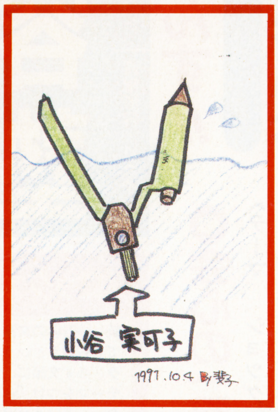
今月で終わりだよー！バイバーイ!!

スーパー類似ワールド

最優秀賞・8ポイント ｜ 会心の一撃賞・6ポイント ｜ 通常類似・5ポイント

ブロックガイド その辺にころがっている物体をイラストで描いて、別のものに見立てちゃおうというブロック!! 『宴会の一発芸』みたいなノリでよろしく!! 見出しは大きく囲って矢印を引っ張ってねー!!

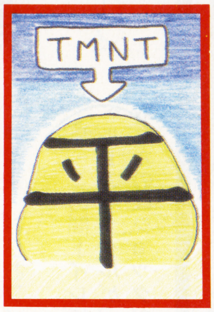
⬅最優秀賞!!



愛知県・天裕あやこ・LV③

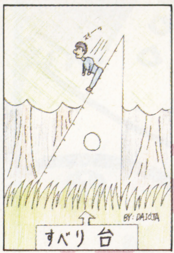
☞竜・シンクロナイズドスイミング…。シンクロナイズドスイミングって字数多いぜ。ほら、もうマス目が…

⬇会心の一撃賞!!



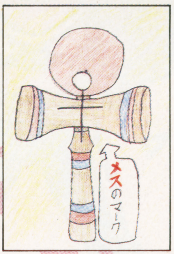
愛知県・喜奇木鬼・LV④

☞竜・へー(平)。よ・ハイ、〝類似ワールド〟も今月でおしまいよ。じゃーねー。



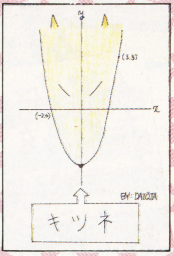
三重県・大王者・LV③

大阪府・珈琲壺・LV②

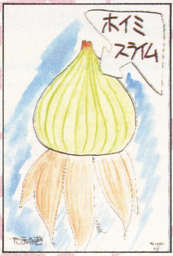


静岡県・チャルミラ・LV③

栃木県・みちる・LV②

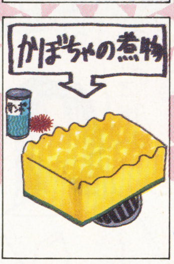


三重県・大王者・LV③

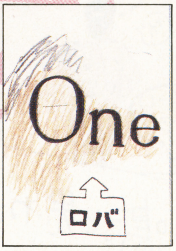


神奈川県・竜騎士あおやま・LV②

秋田県・はぐれホイミ・LV②



千葉県・いしかわ・LV④



神奈川県・こなたーる・LV③

知人がもたらしたミョーな疑問を教えて！

知り合いの疑問

最優秀賞・8ポイント ｜ 会心の一撃賞・6ポイント ｜ 通常疑問・4ポイント

ブロックガイド 知り合いが言っていた、変ちくりんな疑問を報告するブロック!! 疑問の前には必ず、誰の言った言葉かを明記してね。なるべく本人に迷惑のかからないよーに。自分の疑問を送ってきてもボツになっちゃうぞ。

わーい、わーい最優秀賞だー!!

●友人Qの疑問。
「『ひらけ！ ポンキッキ』の『ひらけ』にはどんな意味があるんだろう」

埼玉県・大沢洋介・LV④

☝竜・『ひらけ』もわかんねーけど、『ポンキッキ』はもっとわかんねー。
よ・『ガチャピン』『ムック』はさらに輪をかけてわかんないわよねー。

こっちは会心の一撃賞!!

●友人・かなざわ様の疑問です。
「『インディアン嘘つかない』と『武士に二言は無い』のどっちを信用したらいいかな?」

栃木県・ブランカ発電・LV②

☝原・悩むな若人よ!! 自分を信じて生きていけばいいんだ。
竜・なにエラそーなこと言ってんだか。よ・顔がフケてるからよ。

●友人、近藤隆の疑問。
「ウサギはウサギとぴばっかりして疲れないんだろうか?」

愛知県・豊橋海底商品街'91・LV③

☝よ・もうなれっこなんじゃない?

●友人、工藤の疑問。
「おつまみの柿ピーって、のりP語なのだろうか!?」

愛媛県・CAR－II・LV③

☝竜・腐った柿食ってゲリピーになった状態が柿ピー" なんだぜ。

●イカすM君の疑問。
「関西弁って、のり弁よりウマいのか?」

群馬県・元祖こぶ平道場・LV③

☝竜・オレはのり弁よりシャケ弁が好きだ。⬅原・どういう意味だ!?

●友達のN川の疑問。
「"鬼のように恥ずかしー"とか言うけど、鬼って恥ずかしいのか?」

秋田市・87NSR奄美・LV②

☝竜・おにーさん、おにんぎょうとかはぜんぜん関係ねーな!!

おたよりスペシャル 皆さんの誕生日教えてください。プレゼント贈りますから。（高知県・ANPAN・LV③）⬅原・もうとっくにすぎてるけど俺は6月21日。よ・ワタシは10月8日！ プレゼントはいつでもOKよ。竜・オレは10月11日だけど、男からのプレゼントはほしかねーぞ！

お待たせ!新ブロック大募集だよ!!

第三回ギャグ大会へ向け、新企画を揃えたぞ!! みんなのアイデアが反映されるのだ。

『何でもアリ』改メ『勝手におハガキ』

よ・11月号でコソッと『何でもアリ』係のハガキを募集したら、かなりの反響があったの! 今月からタイトルを改めて引き続き募集を続けたいと思いまーす。さらに、同じ傾向のハガキがたくさんあれば、新ブロックに発展させることもあるから、ザン新な発想で描いてみてちょーだい。下の3ブロックは『何でもアリ』に届いたハガキから作ったものよ。

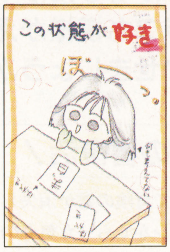
●燃えろ!コラージュ

←兵庫県・はあくんだよ・LV③

←愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV④

原・どうも常連は似たようなことを考えるようで、堀田くんとはあくんだよから、写真のコラージュものが届いた。慣れないと難しいかもしれないがコーナー化してみることにするぞ! 切り貼りした写真に笑えるフキダシ、もしくはタイトル(これはハガキの表に)をつけてもらうって感じかな。ついでにハガキサイズにこだわらなくてもいいことにする。写真が大きくなったら厚い台紙に貼り、封筒に入れて送ってくれい。

●しあわせの科学



→北海道・いつか・LV②

竜・いつかちゃんのハガキしか例として載せてなくて悪いね。自分が「シアワセだなあ」と思う瞬間をイラストで表現してもらうブロックだ。とにかくバカだなーと思えるギャグを目ざしてくれよ。おっと、最初にクギさしとくけど、下ネタを送ってきても載らないぞ。そして文章だけのネタも載せない。今まで文章しか書かなかった人はめんどーくさがらずにイラストを描くようにしてくれ。ヨロシク!!

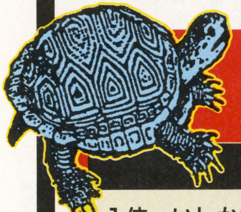
●イラストおたより

原・一行おたよりってものもあるんだけど、まあ、イラストでのおたよりも載せちゃおうというブロックだ。あまり数は載らないけど、重点的にうまい絵を選ぼうと思う。とにかくイラストの腕をふるいたいって人はガンガン描いてくれ。

←愛知県・天裕あやこ・LV④

←静岡県・青竜くるりん・LV①

…ということで、ややこしいから新ブロックを整理するぞ。
●『勝手におハガキ』 ●『燃えろ!コラージュ』
●『しあわせの科学』 ●『イラストおたより』
の4ブロックだ。さらに、残念だけど来月で『ザ・形容塾』と『知り合いの疑問』が終了するのでお知らせしとくよ。



休息の部屋

優秀戦士ランキング表

1位・いしかわ	43ポイント	12位・スヌスムムリク	25ポイント
2位・堀田ゆふいちろふ	42ポイント	14位・毛利礼智	24ポイント
3位・麗華	41ポイント	15位・はあくんだよ	23ポイント
4位・大沢洋介	39ポイント	16位・くろすらいむ こなたーる	22ポイント
5位・アニスファーム命	37ポイント	18位・麗羅16世	21ポイント
6位・喜奇木鬼 はまきち	35ポイント	19位・色須魅亜 DASH・翔	20ポイント
8位・天裕あやこ	30ポイント	21位・キメラの涙 チャルミラ	18ポイント
9位・大王者 ミンウつんう	27ポイント	23位・りょくこ 豊橋海底商店街'91	17ポイント
11位・山口寛憲	26ポイント		
12位・元祖こぶ平道場	25ポイント		

ベテラン、いしかわがとうとう単独首位に立った!! しかし、上位はほとんど差がない大接戦、誰が逆転してもおかしくない展開だ!! 下位からは大沢洋介、はまきちが急浮上して優勝圏内に!! 来月の優勝者発表は目が離せない!!

レベルUP表

LV	POINT
レベル1	1ポイント
レベル2	5ポイント
レベル3	10ポイント
レベル4	30ポイント
レベル5	50ポイント
レベル6	80ポイント

おハガキのあて先

〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
BBS 「各ブロック」の係
(「 」内はブロック名を入れてね!)

一行おたより

「チェッ、またか」ハガキが載った時、一度は言ってみたい言葉。(岐阜県・ゴルジ体・LV②)

↑竜・そんなセリフ吐けるように頑張ってもらおうじゃないの。

つい言っちゃいがちな間違った言い回し → 空の空箱 (新潟県・スヌスムムリク・LV③) ←原・うむ。確かにこれはおかしいよな。さて、3ポイントほしいやつはまたどしどし送ってちょうだい。ただし、ハガキ1枚で1本にしてよ。

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

ドラゴンクエスト　マスターズクラブ

ドラゴンクエスト友の会

久しぶりに出たドラクエⅤ情報はいかがでしたか？それに合わせるようにマスターズクラブも模様がえ。気分も新たに、ドラクエ話に花をさかせましょう!!

四季の変化について

11号であった意見の「四季の変化」。俺もあった方がいいと思う。例えば冬には氷系のモンスターが出てくるため、ヒャド系は通じない。春には木系のモンスター、夏には火系のモンスター、秋には虫系のモンスターが出現！　なんてね。とにかく希望としては、季節によって異なったモンスターが出現してくれるといいと思う。

No.0710　兵庫県・バロンのつのぶえ

とすると、スライムは冬でしょうか。夏は溶けるよな、やっぱ。

冒険の書復活！

ドラクエⅣで冒険の書が消失して頭上にミナデインをくらった気分の人！冒険の書は復活できます！

まず、消えたらリセットを押さずに「冒険の書をつくる」の所にカーソルをあわせ、ファミコン本体をやさしく小刻みにゆらします。左右にね。うまくいけばですが、元の状態で始まります。ちなみに私は4回復活しました！

No.0804　山形県・勝生亜樹

ホントか!?　ちなみにほかのデータもとんでしまうおそれがあるので、マネするのはやめとこう。

ある店で…

ある日、ぼくがとあるお店に行ったときのことです。店に入ってしばらくすると、ドラクエⅣのBGMが流れ始めた。ぼくは「この店はドラクエファンだったのか!!」とるんるん喜んだ。しかし、次の瞬間、冒険の書が消失した気分になった。なんと2人組がキーボードで弾いていたのだ。

No.0805　秋田県・エスタックDT

そーゆーときは、体を小刻みにゆさゆさゆさゆさゆさゆさ…。

ナゼ十字架なの？

11号での「ドラクエはキリスト教じゃないのに十字架が多いのはどうして？」というMS－09Gくんに対する答はこれだ！

見た目の問題です

十字架なら誰でも知っているからです。ルビス教のマークなんて作ったって、初めてやった人は困ると思います。要するに判りやすさですね。

No.0806　静岡県・鈴木もなか

ほとんどの方はこう答えてくれました。目でわかるもんね。

十字架の意味

〈その1〉

十字架というのは宗教に関係なくホーリーシンボルだと何かで読みました。詳しくはわからないんですが。

No.0807　千葉県・SYOKO

〈その2〉

十字というのは本来古代からのおまじないの図形であって、多くの国で使われたそうです。日本でも西郷隆盛で有名な薩摩島津家では、鎌倉時代から十字を家紋に使っています。時代劇でよく見る家紋は、江戸時代に改められたものです。

つまり、呪い（まじない）という意味で考えれば、呪いを解いたり生き返らせたりするのに必要な図形なのでしょう。

No.0808　東京都・鳴海高綱

なるほど深いなあ。歴史の勉強にもなったざんす。

サマルトリアはケチ？

11号で、天空嬢さんがぶつけた疑問「Ⅳのコーミズ村では自分の村人が泊ればただなのに、Ⅱのサマルトリアやローレシアなんかは王子さまでもただじゃないの？」に対する答が出てきたのだ。

規模の差でしょうね

村と都市の人口の差によるものでしょう。小さな村なら村人全員が互いを見知っていても不思議ではないが、大都市になると王子の顔なんか覚えてる市民は少ないと思われるのだ。自分も桂市長の顔知らないし……。

No.0751　北海道・信山☆しんざん

真面目に答えてくれた人のほとんどは、これと同じ答えでした。おマヌケなイラストも紹介するぞ。

▶No.0762　静岡県・青龍くるりん

▶No.0638　千葉県・準楓子

◀No.0719　神奈川県・サブリナ

◀No.0205　埼玉県・ぱのらま新

◀No.0370　大阪府・珈琲壺

◀No.0064　新潟県・美夕

マスターズ、ドラクエⅠを大いに語る

ドラクエⅠの存在感

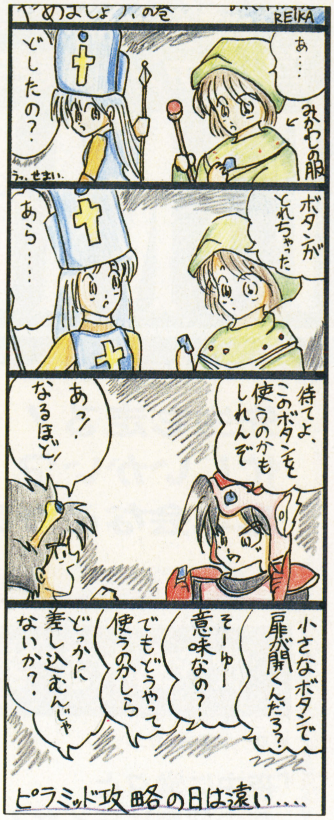
ⅢをクリアしてまたⅠをやったら、なんかいろいろなものや人に存在感を感じるようになったのだ。そう、呪い解きのじいちゃんや、ゆきのふ、ロトのしるしや雨雲の杖などなど。とくに強烈なのが虹の雫をつかうとき。「勇者ロトの通りし道を、その子孫である自分が再びよみがえらせた！」と思うと、なんともいえない感動がありますよ。こーゆーところが名作と呼ばれる理由だと思ってます。

No.0716　岡山県・ディアルト

ⅢをプレイしたあとにⅠを引っぱり出した人は多いよね。

◀No.0149　東京都・ばくはつ五郎

◀No.0512　兵庫県・ぽむやん



▲No.0735　静岡県・麗華

4コマまんがはヨコ55ミリ、タテはハガキいっぱいに使って書いてね。

Ⅰのストレス源

ドラクエⅠをプレイしていて最もストレスがたまるもの、それは「ラリホーがかからないドラゴン」でもなく、「やたら素速い影の騎士」でもなく、「出現するなりラリホーを唱えるダースドラゴン」でもない。

真のストレス源、それは「かいしんのいちげき！　をかわされること」である（と思う）。

No.0775　北海道・ゆうしゃA

おお、忘れていたなあ。そういえば腹が立ったものだった…。

◀No.0812　群馬県・こうな朔也

Ⅰはこう遊べ!?

ラダトームの街で、街の人たちをうまく誘導し、宿屋に入らせてしまうという遊びにハマった時期があった。街の人全員を押し込んだこともあった。これだけで1週間も遊び続けたあの頃がなつかしい……。

No.0809　東京都・くりねずあいり

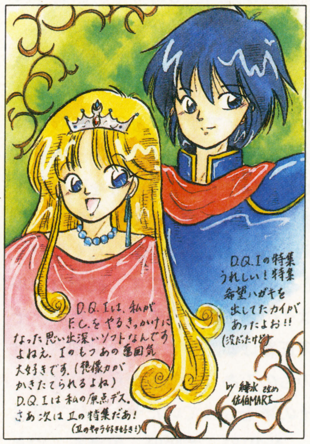
パズルやね。ちなみにメルキドが一番難しいんだそーです。

クリアの日はいつ？

竜王と戦っている最中に、突然激しい頭痛と吐き気に襲われ、あげくのはてにぶっ倒れ、結局クリアしなかった大バカ者は私です。

No.0810　北海道・いつか

いつかさん家は体感ファミコンなんでしょうか…。しかし、再挑戦するつもりはないのかキミは…。


◀No.0481　東京都・佐伯MARI

◀No.0811　神奈川県・KAZ

◀No.0011　北海道・みんと☆E

◀No.0124　大阪府・堀内あらん

募集

4号の募集テーマは予想通りのⅡ特集をします。Ⅱに関することならなんでもいいので、どしどし投稿してください。ちなみに20日頃までに投函してくれないと間に合わないよ。

もちろん、いつも通りのおハガキもお待ちしてます。ドラクエに関することなら意見、イラスト、なんでもOK。ただしイラストはハガキサイズでないとダメよ。

▲No.0472　愛知県・黒騎士

友の会・誌上RPGともに募集中！
友の会あてか、誌上RPGあてを明記してね。
次号は誌上RPGも掲載します！

第6回 ファイナルファンタジーファン大集合!

FINAL FANTASY 竜騎士団

ファイナル・ファンタジーナイツ

今月のおとめのキッス

ある日、そうじの時間に『ＦＦⅣ』のＢＧＭが流れてきた。すごく嬉しくて、鳥肌になってしまいました。

No.0177　愛知県　みもざかずよ

←No.190　岐阜県　あんどうよしき「授業中に描きました」というあんどう。私はもっぱら居眠りか、隣りの席の子と筆談してました

先生も走る！　と言われている12月。ナイツ諸君も忙しいかい？　アタシはクリスマスパーティーやら忘年会などウヒャヒャなイベントが目白押しよ！

吹きあれる"なんきょくの風"特集

★ローザに言いたい。

「夜中に堂々と男の部屋に行くな！」

おとなしそうな顔していやらしいな。

No.0178　東京都　噴津真利

☆それについて、いしあいはノーコメントということで、ひとつ……

★蛙になったとき、ローザやリディアのキッスで元に戻ったりしないのだろーか。

No.0112　東京都　えすかるご

★ぎょへー！

わ、わしの『ＦＦⅣ』のデータが……

ラベラベ４	ＬＶ99
またホヘムラ	ＬＶ99
ぶびびＭＫ３	ＬＶ99
ＣＯＤＹだ！	ＬＶ99
ぜいきん３％	ＬＶ99

↑No.191　千葉県　安斉貞治
ありえない話じゃなさそう。でも南極の風さ

き、き、きえたぁぁぁぁ！

しかも全部……。

No.0136　福岡県　松山清治

☆ナイツ諸君のキャラネーム募集。「アタシのキャラネームはこれよ！」って自慢し合いましょう。よろしく。

★果たし状

来月、ＦＦナイツのどこかのコーナーにて待つ！

No.0129　新潟県　怪盗夢之助

正義よりも正しいことよりも大切なもの

この件に関するハガキが山のように届きました。どーもありがとう。

★それはズバリ、帳尻合せだ！　全てのクエスト失敗に終わらせてもオーラスボスさえ倒しゃ、ハッピーなエンディングだぜ！

No.0159　大阪府　tempule

★やっぱり"お金"でしょ。金さえあればＯＫさ。同意語で"力"ってのもある。ガハハ。ちょっと違う？

No.0179　埼玉県　幻影パンチョボ

★それは"健康"。

No.0180　新潟県　まいとがい

☆ふざけてばっかいると、お怒りのハガキがきそーなんで、真面目な御意見も紹介します。でもさ、お金も健康もすっごく大切。アタシ最近ほんと、そう思う。お金と健康な体を持った男性がいたら紹介するように。

９月にひいた風邪が未だ治らず、万年金欠病のいしあいです。トホホ。

★僕はいしあいさんの言う通り"愛"に間違いないと思います。男女間の愛の他に兄弟愛もあるし、出会った仲間たちとの友情だって愛でしょ。もし、愛より正義が正しいとしたらそれを表しているのがオープニングのミシディアからクリスタルを強奪する場面だと思います。剣士であるセシルにとって王の命令を遂行する事は正義ですが、いくら命令とはいえ、無抵抗な人々を殺したくないと思う心、それが愛です。結局セシルはその時正義を優先しましたが、その正義はあくまでもバロン国内だけのものであり、他国から見れば悪。その事を分っていたセシルは立派！

No.0181　大阪府　勇者たこやき

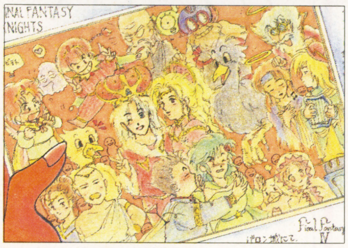
←No.192　千葉県　草薙依竜
激似！　上を向いた鼻、丸い顔。100点！「そんなに可愛くないだろ、おい」なんて言う奴は前に出なさい

注目されたし！ 人気投票は締切ったんだよ～ たくさんの応募どうもありがとう！

『ファイナルファンタジー竜騎士団』発足当初より募集していた『ＦＦキャラクター人気投票』は先月11日をもって終了とさせて頂きました。キャラを愛するあまり、今だに届く投票ハガキ。申し訳ないけど、すでに無効です。ゴメンネ。結果発表はＨＩＰＰＯＮ ＳＵＰＥＲ！ ２月号の『ＦＦナイツ』に掲載されます。栄光の１位は誰の頭上に輝くか！で、今度はモンスター及び脇役の人気投票やりますっ。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳのどれに登場するキャラか、など、詳しく明記の上ＦＦナイツまで！

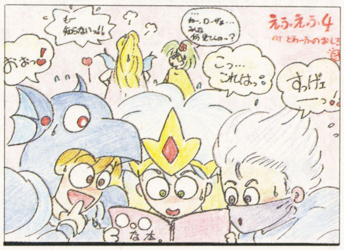
←No.193　愛知県　のぶたブタ
私のイメージする『ＦＦ』の世界とは全く違うイメージのイラストだけど、渋くていいじゃん。つーことで採用

FINAL 美 FANTASY 術 MUSIUM 館



↑No.196　埼玉県　美鈴秋
おお！　美鈴秋は同士だったのか。今度飲みに行こうよ。おや、何の話しだ？　内輪受けで申し訳ない

↓No.194　鹿島郡　武田亜樹
書込んであるにもかかわらず、どーだスゴイだろ！って押付けがましさがない。好感が持てて良いね



→No.195　埼玉県　砂糖汁粉
「Hな本」関係のイラストは多い。いったい何が描かれている本なんでしょ。私も見たいわ

→No.197　青森県　みなみはまこ
「いしあいサン、体に気をつけてガンバッテ下さいね」なって。イヤ、嬉しい。みなみも受験がんばってね！

★「ＦＦ美術館」のイラストはカラーじゃないといけないんですか？
No.0182　神奈川県　野尻秋彦
☆心と愛情が感じられるイラストだったら、モノクロでもカラーでもＯＫですわ。ウフッ。

もうすぐ Merry Christmas だね！

ＦＦシリーズ 聖剣伝説 おおいに語る!!のコーナー

★ねーねーっいしあいさんっ！きーてーっ！（はい、はい何ざんしょ）私ね、ミシディアの近くでチョコボに乗って音楽を聞いたら、感動してしまって、目的地に着いても降りないでチョコボを困らせちゃったのよ。
No.0183　埼玉県　ふぉすてぃーる

★僕はゴルベーザが好きだ！　悪に操られていたかわいそうな人なんだよ。ゴルベーザっていい人だぜ。
No.0184　埼玉県　クリさん

★私、パロムとポロムはコントやってるみたいで、うっとおしいなあって嫌いでした。でも石になって死んでしまった時「もっと可愛いがってやればよかった」って思いました。後にバロン城に来たら二人がそのまま残っていたでしょ。もう、かわいそうで気の毒で…。最も印象深い場面です。パロム、ポロム、ごめんね。
No.0185　静岡県　鈴木もなか

★『ＦＦⅣ』の音楽は素晴らしい。だからってそれをソフトの発売前に出すってのはねえ。だってタイトルを見ただけで『ＦＦⅣ』の内容が見当ついちゃうでしょ。それがヤダな。
No.0186　宝塚市　古谷公一

☆本誌96ページに掲載されてるＣＤ聞いた？　私は超感激！　７曲目で涙を流してしまった自分が可愛い。

姉弟ゲンカの図

SaGaの部屋

★修学旅行の時、ＧＢを持って来て『ＳａＧａ』をやってる男子がいた。プレイしたことのない自分の悔しさと羨ましさもあって、よっぽどチクッってやろうと思ったけどそれは卑怯だし同じＦＦファンの情けだ。やめたんだ。
No.0187　新潟県　スヌスムムリク

★『ＳａＧａ２』12回目のプレイで発見した。フレアの覚え方。アポロン撃破後の扉の向こうに入ってすぐセーブして電源を切って再開。するとワイト、サンフラワーが出るのでリセット。次に始めて３歩あるくと、またさっきのが出る。でリセット。次に始めると親衛隊が一匹。それを一撃で倒すとエスパーがフレアを覚えるよ。
No.0130　大阪府　ムウレイ

Please Tell Me Q & A

★ハガキの採用確率を教えて。文章とイラストではどちらのほうが採用される確率が高いのですか。横書き、縦書きではどっちが採用されやすいんでしょうか？
No.0188　千葉県　まいまいかぶり

☆１ヵ月に届くハガキはだいたい３百枚。封書が40通くらい。横書き縦書き、上手下手は関係ない。心と愛情が感じられる、これが採用基準。ハガキの管理はデーターベース。その中から採用数、投稿数などをチェック。同じ人が何回も採用されたり大量に投稿してるのに１回も採用されてない、等を調べる。なるべく新規の人を採用するように心がけてます。全部のハガキに目を通しているからね！

私のお願い、きいて。きいてほしいの～♡

★僕は今、友達と『ＦＦ』の本を作っています。ところが６人の会員では満足のいくものが出来ません。どうか僕達と一緒に『ＦＦ本』を作ってくださるという方！　連絡して！
〒328　栃木県栃木市富士見町6-29
ＦＦクラブ入会係
No.0189　田村誠生　宛

★サークル作りました。ＤＱ・ＦＦの意見、イラスト中心の20ページ前後の月１会誌発行。会費は200円と175円切手、62円切手同封の上、下記まで連絡して下さい。
〒524　大阪府大東市朋来2-8-104
山下様方　Ｒ．Ｈ入会希望係
☆会誌が出来たら送ってね。

ハガキは常時大募集！

ＦＦ美術館、脇役＆モンスターの人気投票、ＦＦ空想話、ＦＦおおいに語る、Ｑ＆Ａコーナー、南極の風、おとめのキッス、サガの部屋、いしあい宛の手紙、など、ばんばん送って下さい。今回のＱ＆Ａの内容、機会があったら、もう少し詳しくナイツの皆に教えてあげたいと思ってるから期待しててね。

←No.198　兵庫県　すたこたすこ
セサミストリートっぽい黒チョコボ。ビックバードとチョコボ。似てるぞ

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友(ひとびと)の(ひそひそ)会

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．希望
I．新発見	V．意見
J．質問	W．データ
K．回答	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

12月。色々な人々に色々な想いが宿るスイートな月。かと思いきや、雑誌の編集部ともなるとそんなのおかまいなしで、雪かと思いきや原稿が飛び交うとってもビターな月でもある。こうやってそんなことを書いているうちになんだか気分はちょっぴりヘビーに。まあいいや。今回は救世主気分で質問箱をやる。

J-253 GB版外伝の質問特集

●あ～あ、これだこれだ！　久々のあの〝何とも言えないムード〟をたっぷり味わっています。発売日と同時に買いました、ウィザードリィ外伝。とにかくこの面白さったらありゃあしない。編集部の皆さんが「ムズかしいぞムズかしいぞぉ」とおどすものだから、おおせの通り慎重にやっていますよ。まだ6階に一度も下りたこともないのにメイジはティルトウェイトを覚えてしまうし。今のところまだ死者が一度も出ていない！　ほとんど完璧に上手く進んでいますが、ここでわからないことを少し質問します。

1.コルツの呪文について。味方に魔法障壁を作るというけど、直接攻撃も和らげることができるのか？

2.バコルツの呪文。何だか効いているのかいないのかよくわからない。もう少しはっきりしないものなのか。

3.キャンプでもパリオスの呪文が使えるようだけど、味方にかけられたバコルツの効果はバトル終了後も続くのか？　（千葉県・Loon Jr.）

☺さて、そろそろゲームボーイ版「ウィザードリィ・外伝Ｉ」のファーストインプレッションや中間報告の代わりに、大量に来るであろうと予想された質問がやっぱり山ほど届いています。今回はそんな中から葉書の多かったものをいくつか集めて、まとめてお答えしてしまいましょう。

さて上の呪文に関する質問です。「コルツ」「バコルツ」「パリオス」とは最もはっきりしないあたりをいきなりピックアップしてきましたねえ。困った。この辺ははっきりと表現できないことが多いですから。とりあえず直接攻撃には関係なしです。キャンプ中の「パリオス」使用は「リトフェイト」の効果を解くため。「バコルツ」の効果だけじゃなくてその他の呪文の力をも消しさるわけ。「リトフェイト」をかけておくとシュートに落ちないでしょ。裏の3・4階で「マップができない」と迷っている人のほとんどは「リトフェイト」かけっ放しでシュートに落ちていないはず。いさぎよく落っこちてみそ。

何はともあれ、「コルツ」「バコルツ」はレベルが魔法の力を左右するので高レベルならば何より先にとなえておくべき呪文であることに間違いなし。

●今回の呪文で一番使えるのはバディだと思う。ファミコン版だとティルトウェイトを2発くらって生きているモンスターなんてめったにいなかったけど外伝ではざらにいるからこそ、バディが生きてくる。それにファミコン版よりもよく効くような気がする。どう思いますか？（群馬県・フライングＶ）

☺先のコルツ等と同様にバディの成功率もレベルに左右される。これとかバカディとかはそれこそ高レベルなら最もアブナい呪文になる。でも効きやすい敵と効きにくい敵はおおよそ決まっているみたい。

●教えて欲しいことがあるのです。私は間違ってオーディンのひとみをすててしまったのですが、もう一度手に入れる方法はないのでしょうか。ひょっとしたら初期化するしかないのでは。私のまわりにはウィザードリィ外伝を持っている人がいないのでキャラクターの退避ができません。誰か助けて。

☺これは誰もがゲーム進行上で突き当たる壁について述べることにより解決される問題ではあるでしょう。どういうことかと言えば、裏3階の8つのチェックポイント（踏んでもメッセージの出ないプレート）を踏み終わると同時に泉が出現する。これは別に8つのうちどこをどの順番で踏んでも良く、どこであれ8つ目のプレートが泉になる。ただし、泉の敵から得たオーディンのひとみを失うとか、泉をキャンセルでとばすなりしてしまうと、もう一度8つのプレートの踏み直しが必要になる。めんどうくさいが、もう一度マロールでとび回るしか手はないみたい。

●忍者は手裏剣が本当にベストなのですか？　別の武器の方がダメージが高いこともあるように思いますが。

（日本中・多くの人々）

☺さてさて、忍者ですね。忍者といえばレベルＵＰ＆ＡＣ低下があるじゃないですか。素手ですよ素手。攻撃力は低くなるもののそれでもシナリオクリア直後くらいならば武器を持っていてもいなくても同じくらいのダメージを与えます。ＡＣもバリバリ下がるのでハダカが一番。ヒーリングアイテムやディフェンスアイテムを持っていればいいだけ。それに今回は他に荷物持ちがいなくなりがちでしょ。忍者ですよ、忍者。ハダカのね。

↑東京都・えすかるご

↑北海道・信山☆しんざん

↑東京都・ばくはつ五郎

Wizardry

そこに蠢くは人か、悪魔か、はたまた神か

その日のK坂はいつもと変わらぬ賑いだった。３人の学生がうつむいて駅の入口に座りこみ、胸元の弛んだサラリーマンがタクシーを待っている。そんな彼らは、路地の奥にオープンした店を知らない。扉のプレートに書かれたその店の名は「CLUB 邪教の館」……。

電脳空間の悪魔絵師

６席あるカウンターには、アケミが退屈そうに座っていた。別に何することはなく、オレに話しかけてくるでもない。ただ座って目の前のグラスを弄んでいるだけだった。

店の奥にはボックス席がある。２つ。しかし、１つはすでに埋まっている。お世辞にもきれいとはいえないシートに座り、うつむき加減に酒を飲んでいる男――彼こそこの店の支配人である。どんな日だろうと、決まった時間に店に現れ、奥のボックスに座って誰と会話を交わすことなく、静かに酒を飲んでいる。時々どこで買ってきたのか、見たこともないラベルのボトルを持ってくる。棚には並べずに、自分専用にしている。ラベルにはごくシンプルな文字で「SOMA」とだけしか書かれていない。うまいんだかまずいんだか、無表情にグラスを干している。

そんな事はどうだっていいのさ。オレは支配人専属のバーテンじゃないのだから。やって来た客に満足してもらえれば、それで充分だ。

「マジカルフィズをくれ」

オレの目の前に座っている男は唐突にそう言った。

「ふーん……」

アケミが男の顔をまじまじと見つめている。

「お兄さん、何屋？」

脈絡なくアケミが聞いた。どうやら、アケミは彼氏に興味を持ったようだ。男から何らかの〝匂い〟を嗅ぎとったようだ。

「オレか……オレは、悪魔絵師だ」

男は、さも当り前のように答えた。瞬間、グラスを傾ける時以外は動かない支配人の身体がぴくりと動いた。

「あら、ヨーロッパの19世紀末みたいね。日本にもそんな人がいるとは思わなかったわ」

そう言うとアケミは屈託なく笑った。今ではこの店の常連客だかホステスだかわからない生活を送っているが、かつては単身アメリカに渡り、５年ほどアートの研究をしていたという。その時に……いや、これ以上はやめておこう。アケミのプライベートを語ることはオレの仕事じゃない。

「ははっ、そんなアートみたいなもんじゃないさ。オレの仕事は電脳空間上に現れる悪魔たちに命を吹き込むこと……」

そう言うと、グラス半分に減っていたマジカルフィズを一気に飲み干した。

「もう一杯、マジカルフィズを。ただしベースはダブルにしてくれ」

「あたしにも同じ物を頂戴」

アケミはその男のことをよほど気に入ったらしい。客と同じ物を頼むのはその証なのだ。

新しいマジカルフィズのグラスを手にして、男はさらに話しはじめた。

「大体神なんてもんはいつも傲慢じゃねえか。全知全能の存在だあ？　その地位を得るためにどれだけの犠牲が払われたことか。世に言う悪魔たちは、神との戦いに敗れたヤツラだぜ。それは神の力が悪魔を上回っていたに過ぎないし、力のあるなしだけで善悪を判断するなんてことはできやしない」

「サタニズムじゃなくて、アニミズムの方なのね」

「そうかもしれない。ただ、おれの場合は敗れさったものにある悲哀が好きなだけさ。悪いヤツだと蔑まれていても、そんなことは誰にもわからないんだし、ならばおれはただ一人の傲慢な神より、数多い悪魔たちの美学を信じるよ」

「もう一杯？」

「いや、今夜はしゃべり過ぎたようだ。もう引き上げることにするよ」

「お名刺頂けます？」

「はいよ。じゃあ、また来る」

「ありがとうございましたあ」

アケミは男が置いていった名刺をうれしそうに眺めている。表には「悪魔絵師　金子一広」と書かれていた。

アケミは名刺を持ったまま、支配人の方に振り返った。

支配人はアケミの目配りなどまったく関係ないかのように、ただうつむいているだけだった。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

「おい、アケミ。さっきおれと入れ替わりに出て行った男、何だか妙な雰囲気だったぞ。指先がぼうっと光っていたようだったんだがなあ」

「なに？　もう酔っ払ってるの」

「いや、そんなはずはないんだが……」

アケミはオレに向かって、いたずらっぽい笑みを投げかけた。

（つづく）

↑謎の電脳悪魔絵師こと金子一広氏。例のゲームの悪魔も彼の指から生まれる

CAST

成沢　世の中に打ちひしがれて、行き着いた先がバーテンだった。

謎の支配人　どうやら商売のためだけに店を開いたのではないらしい。

アケミ　明るく美人。しかし、金にはうるさく、鼻も利く。

常連客　アケミにご執心のオヤジ。K坂の主と呼ばれている。

MEMBERS ONLY

★祝という字をでかく書くのはよそう。そういうチャラチャラしたものはこの場所にはいらぬ。押しつけがましい感動に飽きた輩が、真実を追及するために集まるのだ。なあ、バーテンのおっさんよォ。

CODE0001　千葉県　T.BARAO

★「祝・CLUB邪教の館」ということですが、「祝」とか「寿」なんて言葉が似合わないというか、空しく感じるわね。ま、そーゆーところがいいのよね、真・女神転生は。

CODE0002　愛知県　札樹

●深く思い、静かに語りあう。そんな場所を提供するのがオレの仕事だ。

←CODE 0004　石川県　龍季たかし

●ボディコンのみならず、ボ○デージなんてのもイイかもしれない（笑）

★「真」の悪魔たちは、さらに生意気になっているでしょう。そして、夜眠れなくなってしまうくらい、夢に出てきてしまうくらいにスゴイものを期待しています。

CODE 0003　北海道　いむ

●悪魔絵師の金子さんも「心得た」と力強く言っていたっけ。

「女神転生Ⅰ・Ⅱ」サウンドCD
12月16日に発売決定（ビクター音産）

かつてナムコから発売された「女神転生Ⅰ・Ⅱ」がレコード化。内容は原曲（召喚盤）とアレンジ（合体盤）の２枚組で3900円。何と60ページのライナーつき。製作にはオレも深く関わっているのだよ。

バーテンより

１回目なので、少々押さえ気味に進めさせていただいた。これから多くの企画が登場するので、期待していてほしい。　成沢大輔

お便りのあて先
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局 HIPPON SUPER！
編集部CLUB邪教の館係まで

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

199X年 東京・吉祥寺……

真・女神転生

スーパーファミコン®用カセット '92年発売予定 価格未定

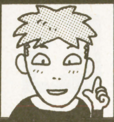
ⒸATLUS LTD. Ⓒ西谷史/シップス スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

ATLUS
株式会社アトラス

SUPER テク道場

苦労して、たどり着いても、もう一周

難しい、が代名詞の『魔界村』シリーズ。今月は最新作の『超』をバッサリ切ってしまうぞ。難しいというだけでプレイしていない人は、絶対、損してると思う。



師範　UPA山本

●思ってたより、アッサリあっけなく終わってしまった、が正直な感想。いま思うと、FC版『魔界村』の難しさったら尋常じゃない。ま、ハードのせいもあるけど。『超マカ』は業務用じゃ通用しないね。

師範代　竜王は生きていた

●くそー、最近はいそがしくてゲームで遊んでる時間がないよー!! ゲームで仕事する時間は山ほどあるんだけどな。やっぱりゲームは遊びでやらなきゃね！　てなわけで今週も仕事でゲームをしたぞ!!

超魔界村

『超マカ』上級者への道

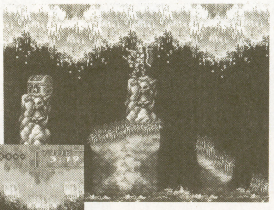
『魔界村』シリーズほど不思議なゲームはないね。何が不思議かって言うと、シリーズと言いながら、同じハードで2本以上リリースされていないんだもの。ま、それはさておき、難しい難しいと言われながらも回を増すごとに、確実に難易度は下がっている。『超』は宝箱が多いし作りも学習型の典型だ。

Q 敵から逃げ回ってばかり。要所要所でのタイミングの取り方や安全地帯が、わかんないぞ！　ってなワケで、教えて!! トラップをかわすだけでなく、効率の良い敵の倒し方も伝授してちょうだい。

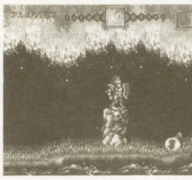
A 名場面集と題してダイジェストでお送りしよう。場所はステージ1・津波3連発、2周目ステージ7・女神の腕輪を取るタイミング、ステージ7後半・ネビロスの吐く炎のよけ方、そして、ステージ3、5・宿敵レッドアリーマーAから逃げ切る方法だ。以上4つを身につけよう。

1 津波から、身を守るには岩に乗れ！

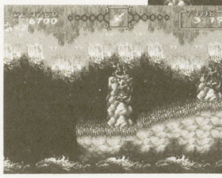
ステージ1中盤、決まった足場にいないと津波にさらわれてしまう。決まった足場とは、右の写真中にある3本の岩柱の上だ。2段ジャンプじゃないと届かない高さなので注意すること。せっかく柱の上にいても、足をつけていないと津波にさらわれる。つまり、ジャンプしないでじっくり待て、だ。波が去った後には敵が現れるぞ！



→1本目。ジタバタしないで岩に乗っかろう。あせって先にある$袋を取りに行かないように



→2本目。谷間を2段ジャンプで越えた後、すかさず津波に襲われる。2段ジャンプの連続テクだ

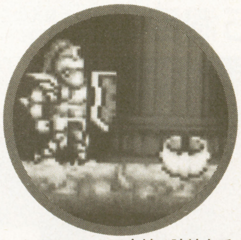


↑3本目。ここには、2本目の柱から2段ジャンプで直接飛び移って来よう。宝箱が出るけど取るのは津波が去ってから！

2 腕輪を取るタイミング

最終ボス、サマエルのいる部屋へ入るために必要なアイテム〝女神の腕輪〟。2周目ということと、黄金の鎧を身につけているときに宝箱を開けるのが条件だ。

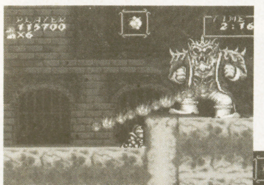
破壊力はあるが、飛び方や飛距離に問題があるので常に装備しているワケにもいかない。そこで〝手に入れるときはステージ7で〟と初めから決めておこう。



↑ステージ7で女神の腕輪を手に入れる。コッカトリス首が、左右から生えている広間で取れば、先にも後にも都合がいい！

3 死角に隠れ、炎をよける

1周目のラストと、サマエルの前に現れる緑の巨体、ネビロスを楽～に倒す方法。中央のくぼみの右下にくっついてしゃがんでいれば、サマエルが繰り出す攻撃をすべてかわすことができるのだ。青銅以上の鎧を身につけ、ボウガンを装備していればホーミングになるので一歩も動かずに倒せる。2周目は腕輪が武器。スキを見てジャンプ。

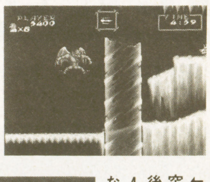


←長～い長～いお腹からの炎。決して、デベソじゃないッス。左の写真は2周目。ボウガンじゃないので地道に攻撃しよう

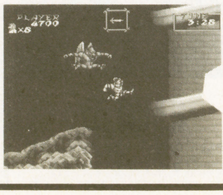
→ネビロスの攻撃範囲が遠のいたら、2段ジャンプの最高点でショット。その際青色の波動攻撃には充分注意するように

4 レッドアリーマーAをやり過ごす

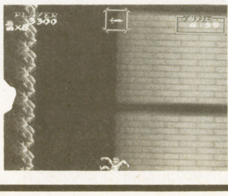
ステージの前半と後半との間に現れるアリーマーをムリして倒すことはない。ノンストップで通り抜け、かまわず後半に突入しよう。そのとき、右上の残りタイムに注目。後半に入れば残りがフル（4：59）になり、たとえヤラレても後半から再スタートになるのだ。



→同じくステージ5。アリーマーをムシして走り抜ける。後半の頭、氷の柱にかかった辺りでタイムが4分59秒に



→ステージ3前半の終了間際。アリーマーを無視して右へズンズン進んで行こう。たとえアリーマーに突き落とされても…



←落ちながらでも後半に突入すれば再スタートは後半から。右上のタイムが4分59秒になれば成功、ならなければサヨナラだ

©CAPCOM

もう安心!

後半ステージ5〜7の

宝箱の法則　（剣）…武器　（鎧）…鎧　（トラップ）…トラップ　（マジシャン）…マジシャン

	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目
はだか	マジシャン	武器	マジシャン	鎧	マジシャン	鎧	トラップ	マジシャン	鎧	トラップ
鋼	武器	鎧	武器	トラップ	マジシャン	鎧	トラップ	武器	マジシャン	鎧
青銅	マジシャン	武器	鎧	武器	鎧	マジシャン	武器	鎧	武器	武器
黄金	マジシャン	武器	マジシャン	太陽の盾（武器）	武器	トラップ	マジシャン	武器	マジシャン	武器

宝箱をジャンジャン出そう!!

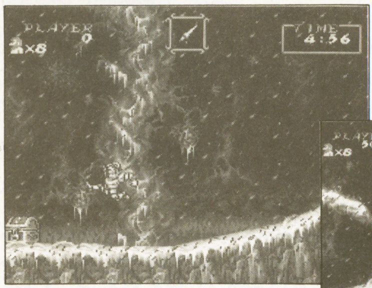
Q ゲームをやっていると、ときどき宝箱が出てくるときがあります。でもどーやったら出るのかがよくわからないです。出し方があるんだったら教えて下さい。あと、1つのステージに宝箱は何個ぐらい出るんでしょーか。

東京都・バイトのねーちゃん

A 宝箱は、主人公アーサーがマップ上のある地点を通過したときに出る。写真のキャラクターがいる位置が宝箱出現ポイントだ。後半5〜7ステージのポイントをすべて載せといたからね。2段ジャンプを使わないと通れないポイントもあるんで気をつけてちょーだい!!

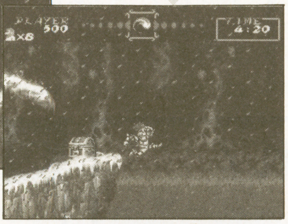
ステージ5

宝箱の数は8個。2段ジャンプを多用することになるステージだ。突然おそってくる雪崩は、ハシゴにつかまってやりすごそう。



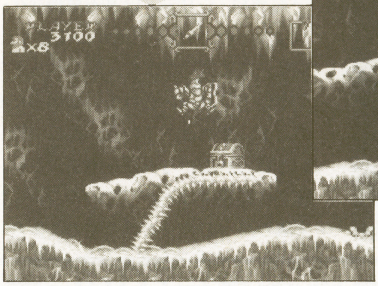
1個目

→スタート直後。左の木の位置に立って、左にジャンプだ!!



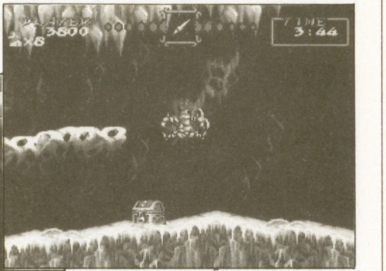
2個目

↓1度ガケの外へ出て、2段ジャンプでもどる



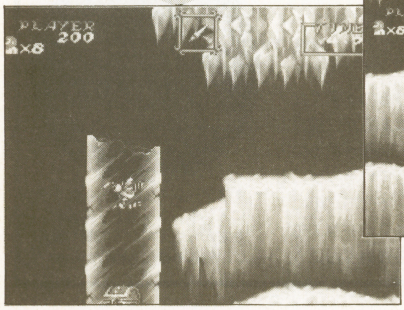
3個目

↓アイシングに気をつけながらジャンプしよう



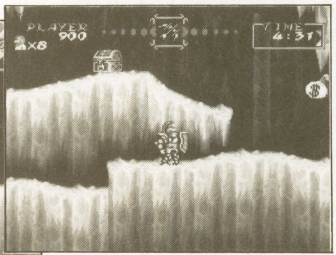
4個目

↑2段ジャンプを使って、写真の位置まで高〜く飛び上がろう



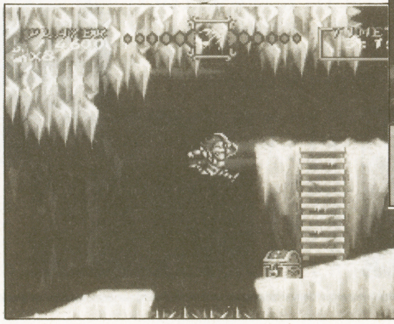
5個目

↓ちょっと見えにくいが氷柱の中にいる。2段ジャンプだ



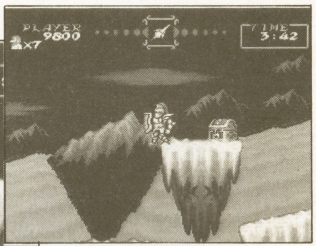
6個目

↑ジャンプしなくてもただ通るだけでいい



7個目

↓下のトゲトゲに落ちないように注意して2段ジャンプ

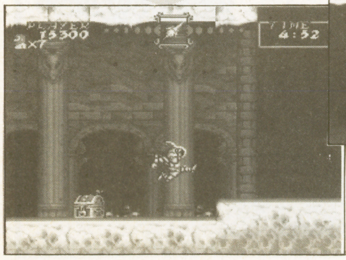


8個目

↑写真の位置に立って、左に大きく2段ジャンプすれば出る

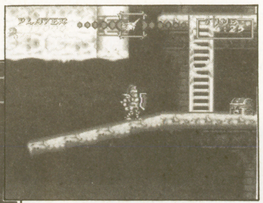
ステージ6

宝箱の数は5個。ついに魔帝サマエル城のステージだ。1番やっかいな敵キャラは3匹で現れるレッドアリーマーA。1匹ずつ確実に倒していこう。



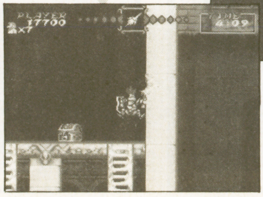
1個目

↓スタート直後だ。左の柱の前に立ってジャンプしよう



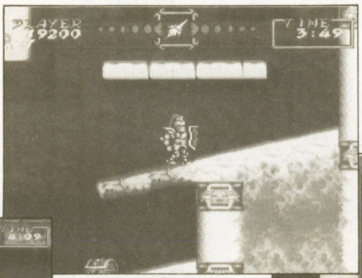
2個目

↑坂道の途中。歩いてるだけで出現するぞ。ラッキー!!



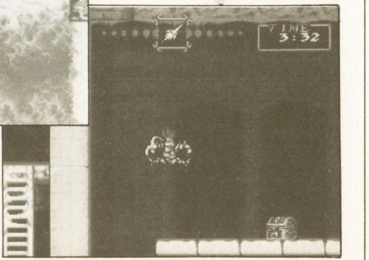
3個目

↓先にコッカトリスの首を倒してからジャンプ



4個目

↑1度上に行き、宝が出たら下にもどって取ろう



5個目

↓床の左はじで2段ジャンプ。アリーマーに気をつけろ!!

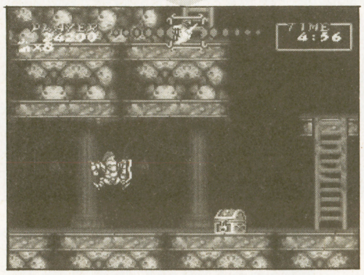
宝箱 出現ポイント 一挙公開っ!!

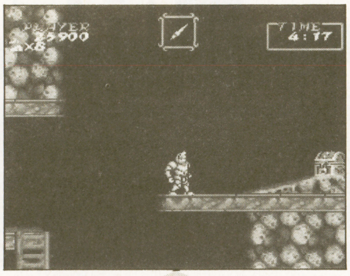
ステージ7

宝箱の数は7個。1～6ステージで戦ってきた敵キャラが出現する。最後の門にいるネビロスを倒すと、いよいよサマエルとの戦いだ。

1個目

↓2段ジャンプすると敵が出てくるので注意しよう





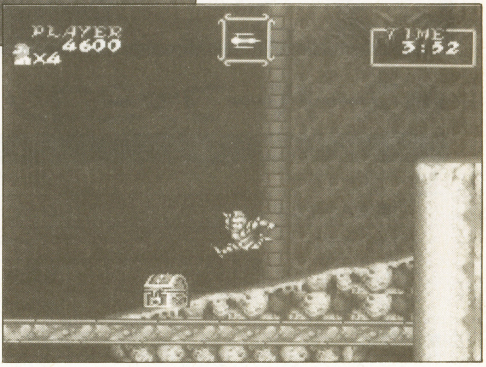
2個目

↑コッカトリスの首を倒しておいてからジャンプするのだ

3個目

↑1回目ジャンプが最高点に達したら2回目ジャンプ。$袋を取れ

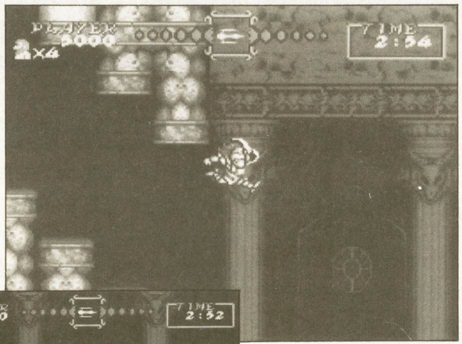
↑まずアリーマーを倒しておく。そして いきおいよく写真の位置でジャンプだ

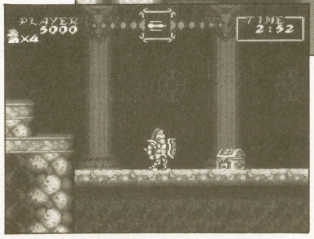


→着地するときには、ホラ、もう宝箱が出てるでしょ。ワーイ

5個目

→階段の2段目から大きく2段ジャンプ

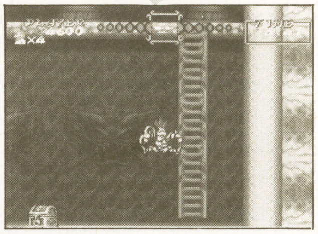




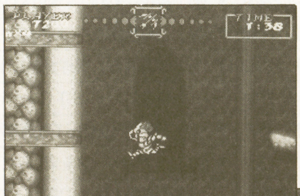
←宝が出た。ジャンプ中にポイントを通ったのだ

4個目

↓ハシゴをのぼる前に、ちょっと左へ行って2段ジャンプしよう

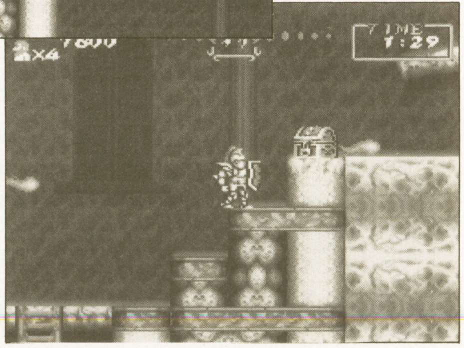


7個目



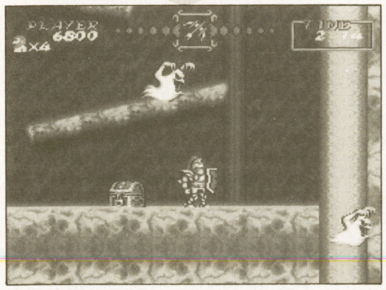
←2つ目の足場の左はじから大きくジャンプ!!

↓着地すると右の階段の上に宝箱が出てるぞ!!

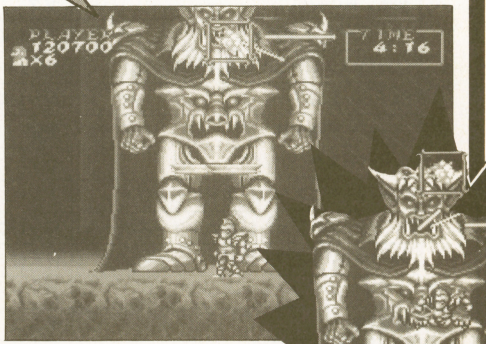


6個目

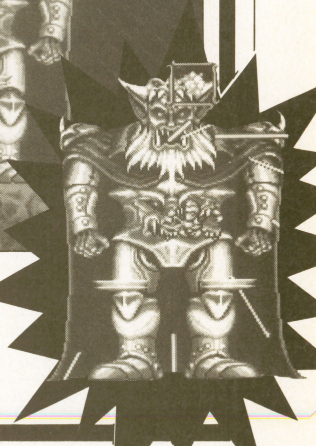
↓上の足場にいるミミックを先に倒してから宝箱を出そう



こいつが最終面のボス!!



↑魔帝サマエルだ!! 2つの顔を持っていて、腹にある口から氷の皿をはき出してくる



→上の口からは槍をはき出すぞ!! こいつさえ倒せばゲーム終了。キミは感動のエンディングを見れるか!?

新作ソフトのご質問を受けつけてますっ!!

わーい、わーい!! もうすぐ冬休みだぜーい!! お正月だぜーい!! お年玉だぜーい!! お年玉はなくならないうちに使っちゃおうね!! もちろんゲームをいっぱい買うのだ!! ゲームに関する質問は「テク道場」までジャカスカよろしく!! おハガキ待ってるよん。

※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
「SUPER テク道場」係

中古ソフト情報局

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

CDを使ったメディアがいろいろ現れ始めて、ゲームにどれだけ反映するのか期待が高まるばかり。一部の大手中古ショップが任天堂とライセンス契約を交わしたりと、中古業界も目まぐるしく変わっていく。これからの動向に注目しよう！

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る！
★パソコン通信/天の声バンク
★メガドライブのメンテナンス
★今だからこそ古き良きソフト

●スーパーファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アクトレイザー	エニックス	8000	2000	▼ 600	1000	△ 300	1980円から2480円が相場といえる
	悪魔城ドラキュラ	コナミ	8800	5700	—	2800	—	前人気が高いわりに値引率が高い
	ウルトラマン	バンダイ	7800	4900	▼ 200	2300	0	やや割高。半値まで待ちたいところ
	F-ZERO	任天堂	7000	4500	▼ 200	2200	△ 100	早1年が経つのに人気はそのまま
	エリア88	カプコン	8500	5300	▼ 400	2600	▼ 200	じわじわ値下がってきた。待ち
か	ガデュリン	セタ	8800	5100	▼ 600	2500	0	5000円切るのも時間の問題。待ち
	がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～	コナミ	8800	5400	▼ 700	2800	▼ 200	少し待てば4000円台まで値下がる
	グラディウスIII	コナミ	7800	4500	▼ 100	2200	0	ＰＣでは初代が発売。ＳＦＣも買い
さ	Jerry　Boy	EPIC・ソニー	8500	5600	▼ 500	2700	▼ 200	イマイチ認知度が低い。いまは待ち
	シムシティー	任天堂	8000	5000	▼ 500	2500	▼ 400	在庫が溢れぎみ。買いあせるな
	初段　森田将棋	セタ	8800	5600	▼ 700	2800	▼ 300	将棋好きは買い。他の人はイラナイ
	スーパーR-TYPE	アイレム	8500	5300	▼ 500	2600	▼ 300	低難易度のアールタイプを求人へ
	スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	8800	5600	▼ 300	2800	▼ 100	割高感あり。野球好き以外は待ち
	SUPER E.D.F.	ジャレコ	8700	5700	—	2700	—	横スクロールＳＴＧファンは買い
	スーパー三國志II	光栄	14800	9700	▼ 800	4500	▼ 700	10000円を切っても割高な感じ
	スーパースタジアム	セタ	8800	5400	▼ 600	2600	▼ 300	ペナントレースを楽しみたい人へ
	スーパーテニス　ワールドサーキット	トンキンハウス	7800	5100	▼ 500	2600	0	好きな人は4000円台まで待ち
	スーパープロフェッショナルベースボール	ジャレコ	8700	5300	▼ 600	2500	0	『燃えプロ』シリーズのファンへ
	スーパーマリオワールド	任天堂	8000	4900	▼ 300	2400	0	ＳＦＣの顔。プレイしておくべき
た	ダライアス　ツイン	タイトー	8500	4800	▼ 400	2200	△ 100	30分で終わるお手軽ＳＴＧ。買い
	超魔界村	ケムコ	8500	5500	—	2700	—	シリーズ中、一番低難易度。買い
	ドラッケン	カプコン	8500	4800	▼ 500	2300	▼ 100	3000円台まで値下がれば損なし
は	ハイパーゾーン	ＨＡＬ研究所	8500	5500	▼ 600	2700	▼ 200	値下がってはいるが割高。待ち
	パイロットウイングス	任天堂	8000	4300	△ 100	2200	△ 200	遊べば楽しさがわかるソフト。買い
	白熱プロ野球ガンバリーグ	EPIC・ソニー	8500	5400	▼ 500	2600	▼ 200	好みで自分に合った野球を選ぼう
	バトルドッジボール	バンプレスト	9600	6000	▼ 600	3000	▼ 200	熱血ドッジボール部ファンは買い
	遥かなるオーガスタ	Ｔ＆Ｅソフト	9800	6200	▼ 400	3100	△ 100	処理速度が気にならなければ買い
	ファイナルファイト	カプコン	8500	5300	▼ 300	2500	△ 100	ストII人気でさらによく売れる
	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	8800	5600	▼ 700	2800	▼ 800	秋葉原に行けば在庫が溢れている
	ファイナルファンタジーIV　イージータイプ	スクウェア	9000	5700	—	3000	—	初心者かマニアだと思う人は買い
	プロサッカー	イマジニア	8000	5000	▼ 600	2600	▼ 200	ＳＦＣでサッカーしたい人は買い
	ポピュラス	イマジニア	8800	4100	▼ 100	2100	△1200	好みの機種に合わせて購入しよう
	ボンバザル	ケムコ	6500	3400	△ 100	1800	△ 600	ＰＺＧ好きなら買っても損しない
わ	ワンダラーズ　フロム　イース	トンキンハウス	8800	5100	▼ 700	2400	△ 300	ＲＯＭ^{2}ユーザーはＰＣ版が買い

中古ソフトトピックス

ついにMEGA-CDの発売日が決定した

家庭用ゲーム機のＣＤ－ＲＯＭとしては２番手に当たるＭＥＧＡ－ＣＤ、発売日は12月６日に決定。年内の発売台数は20万台を予定しているとか。11月上旬現在、210万台がＭＤ本体の販売台数なので、数字から見ると約１割のＭＥＧＡ－ＣＤが出回ることに。この１割というのは、初めセガマニアを対象とした戦略と、一部で声があがっているのも確か。各お店では、ボチボチ受注し始めている様子です。

ところで、先行発売のＰＣ版ＣＤ－ＲＯＭ。スーパー用のソフトが発売されたおかげか、稼動率も上がってきている様子。『ドラスレ』『天使の詩』『プロミストランド』の順で売れています。『ドラスレ』に関しては現在、品切れ状態。12月には再販分が売りに出されるとのこと。さて残るはＳＦＣ版。どういった登場の仕方をするのでしょうか。

●中古価格相場の〝前比〟とは、前回12月号で調査した時点（'91年10月上旬）での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。
前回のデータのないソフトは—になっています。

●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比売	
あ	悪魔城スペシャル　ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	3500	▼ 100	1800	0	安価になってきたが在庫が少ない
	アドベンチャーズ　オブ　ロロ2	ＨＡＬ研究所	5900	3500	▼ 100	1900	0	シリーズファン以外でも遊べる
	イースIII　ワンダラーズ　フロム　イース	ビクター音楽産業	7500	4700	▼ 400	2300	0	他ハードで持ってなければ買い
	囲碁指南'91	ヘクト	6800	4200	▼ 200	2000	△ 100	囲碁が好き、覚えたい人は買い
	維新の嵐	光栄	11800	6300	△ 100	3000	△1300	信長型以外のSLGをしたい人へ
	いただきストリート　私のお店によってって	アスキー	6800	4200	▼ 200	2200	△ 100	値崩れの可能性ナシ。地道に待ち
	ＳＤガンダム外伝　ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	3300	△1200	1700	△ 800	2を買えない人が飛びついたのか
	ＳＤガンダム外伝　ナイトガンダム物語2　光の戦士	バンダイ	8200	5300	—	2500	—	1を売って2の資金にするのも可
か	怪傑ヤンチャ丸2からくりランド	アイレム	5800	3600	▼ 300	1800	▼ 100	ACGに飢えている人だけ買い
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	6500	4000	▼ 300	2000	△ 100	買値は下がるのに在庫が少ない
	クライシスフォース	コナミ	6000	3800	▼ 300	1800	▼ 100	かなり安価になってきた。在庫あり
	けろけろけろっぴの大冒険	キャラクターソフト	3980	2500	▼ 200	1300	▼ 100	老若男女問わず遊べる貴重な1本
	ココロン	シュールドウェーブ タケル	6500	3600	▼ 300	1800	▼ 100	買いやすくなってきたが在庫なし
さ	三國志II	光栄	14800	8300	△2500	4000	△1000	ＳＦＣのアオリで価格大幅に上昇
	スーパーマリオブラザース3	任天堂	6500	3700	▼ 100	2000	△ 200	3000円を切るのは至難。あれば買い
	スパルタンＸ 2	アイレム	5500	3500	▼ 200	1700	▼ 100	1ほど人気ナシ。ファンはいらない
た	ダークロード	データイースト	6800	4200	▼ 200	2200	△ 100	買いたくても在庫にありつけない
	大航海時代	光栄	11800	6800	▼ 400	3100	△1200	売値は先月が安すぎ。売るならいま
	ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング	ナムコ	5800	3800	—	1800	—	低定価のため値引率悪い。待ち
	テクモボウル	テクモ	6900	4100	▼ 100	2000	0	フットボールファンなら遊べる1本
	絵描衛門	アテナ	9800	6000	▼1200	2800	△ 400	縦STGを作りたい人は絶対買い
	デジタルデビル物語　女神転生II	ナムコ	7800	4400	0	2400	0	宗教くさいことが好きな人は買い
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3100	▼ 100	1700	▼ 100	いまならＧＢ版がかなり安価だ
	ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	エニックス	5900	2800	△ 200	1500	△ 200	I～IIIはセットで遊んで価値あり
	ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	エニックス	8500	4100	△ 300	2200	0	再び盛り返してきた。あせらず待ち
	ドラゴンズ・レアー	EPIC・ソニー	5900	3700	▼ 300	1800	0	3000円台でも割高な気がする1本
	ドラゴンボールＺ II激神フリーザ！	バンダイ	8200	5000	▼ 500	2400	▼ 500	そろそろ在庫に余裕が出てくる頃
な	中嶋悟Ｆ１ヒーロー2	バリエ	5900	3800	▼ 200	1800	▼ 100	他のＦ１ものと見比べて購入しよう
	ナムコット麻雀III	ナムコ	4900	3100	▼ 200	1600	▼ 100	とっつきが良い。初心者にお勧め
	忍者龍剣伝III　黄泉の方舟	テクモ	6200	3600	▼ 400	1800	▼ 100	良質忍者ACG。アクション好きへ
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	11800	6700	△ 100	3300	△ 100	地道に待つか、思い切って買うか
は	パズニック	アイ・ジー・エス	4900	3100	▼ 100	1700	△ 100	PZGファンは買い。2000円台で
	パチンコ大作戦1	ココナッツジャパン	5900	3700	▼ 400	1800	▼ 100	パチンコソフトを持ってない人へ
	バトルフォーミュラ	サン電子	6200	3900	▼ 300	1900	▼ 100	3000円台前半まで様子を見よう
	百の世界の物語	アスク講談社	6200	3800	▼ 300	1800	▼ 100	半値以下まで下がれば買いやすい
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3500	△ 100	1900	△ 100	じわじわ価格上昇。未経験者は買い
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	9800	5600	▼ 100	2800	△ 100	4000～5000円台が相場といえる
	ファミスタ'91	ナムコ	4900	3100	▼ 200	1600	0	少しだけ値下がり。2000円台に期待
	ファミリーサーキット'91	ナムコ	7800	4900	▼ 400	2400	▼ 100	ＰＣ版と比べ好みのほうを買い
	へべれけ	サン電子	6200	3900	▼ 300	2000	△ 100	ACG好きにはたまらないゲーム
	ボンバーマンII	ハドソン	5800	3600	▼ 200	1900	0	他ハード版を持ってない人は買い
ま	マイライフマイラブ　ぼくの夢わたしの願い	バンプレスト	9600	5900	▼ 400	2900	△ 100	4000～5000円台が狙い目。まだ待ち
	まじかる★タルるートくん　ファンタスティックワールド	バンダイ	5800	3700	▼ 300	2100	▼ 200	かなり安くなってきた。そろそろ
	マリオ　オープン　ゴルフ	任天堂	6000	3900	▼ 100	2000	0	任天堂ゴルフファン以外いらない
	メタルスレイダー・グローリー	ＨＡＬ研究所	8900	5600	▼ 400	2600	0	5000円を切るのも時間の問題か
	メタルマックス	データイースト	7800	4800	▼ 200	2300	0	まだ値下がりする。3000円台前半で
や	役満天国	任天堂	6500	4000	▼ 300	2100	▼ 100	麻雀ソフトを持ってなければ買い
	夢ペンギン物語	コナミ	5800	3500	▼ 100	1800	▼ 100	2000円台なら買い。いまはやや買い
ら	ラグランジュポイント	コナミ	8500	4700	▼ 400	2300	▼ 100	3000円台が相場。探せば見つかる
	ランペルール	光栄	11800	7200	▼ 400	3500	△ 500	買値下降、売値上昇、在庫少なし
	リトルマーメイド	カプコン	5800	3800	▼ 200	1800	▼ 200	カプコンACGに慣れたファンへ
	ロイヤルブラッド	光栄	9800	6200	△3500	2900	△1100	結局パソコンに逆移植。地道に待ち
	ロックマン	カプコン	5300	3300	▼ 200	1700	0	やはり1が面白い。4の前に遊ぼう
わ	ワギャンランド2	ナムコ	5800	3500	▼ 100	1900	0	値下がりを望まずに買ってもよし

●これら価格相場は、目安として11月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

新作ソフトの動向を探る！

低迷な中、人気RPGの続編に話題集中！

近ごろＦＣが不作続き。他のハードで発売されるソフトが、そこそこ売り上げを伸ばしているところを見ると、業界全体が下火というよりは明らかに、ＦＣソフト自体に魅力がないと言えます。〝前作が人気ソフト〟などの理由がないと、ユーザーとしては高いお金を払う以上、安心して購入できないのです。とくに、ＦＣソフトが顕著。そんな中で『ＳＤガンダム外伝　ナイトガンダム物語２』は前作人気で好調です。

●SDガンダム外伝2　（ＦＣ定価8200円）

協力店	買うとき	売るとき
Ａ店・東京	￥5780	￥2780
Ｂ店・東京	￥6970	￥2400
Ｃ店・大阪	￥5300	￥2900
Ｄ店・大阪	￥4900	￥2400

PC、SFC、FC、MD制覇とくればイースIII

メジャーゲーム機４種に移植され、様々な評価を得ている『イースIII　ワンダラーズ　フロム　イース』。購入する人も、手持ちのハードに合わせたり、音楽、グラフィック、ゲーム性などで選んだりと、多種多様。自分が気に入る移植のされ方をしたソフトを選ぶことができる利点がありますね。

いまお薦めのソフトは『マイライフマイラブ』（ＦＣ）、『絵描衛門』（ＦＣ）、『レンタヒーロー』（ＭＤ）などです。

さて、年末に向けてラインナップ急増の兆しが、そろそろ見え隠れしています。お金のやりくりに注意して、より多くのソフトを手に入れられるよう、しっかり計画を立てておきましょう。

●イースIII　（ＭＤ定価8700円）

協力店	買うとき	売るとき
Ａ店・東京	￥6090	￥2080
Ｂ店・東京	￥6960	￥1900
Ｃ店・大阪	￥5600	￥2800
Ｄ店・大阪	￥5200	￥2600

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	イースI・II（CD-ROM）	ハドソン	7800	4500	▼100	2200	▼100	総合評価ではどれよりも高い
	イースIII　ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	7200	3600	△1600	1600	△600	値上がったが、2000円台を狙え
	1941（SG専用）	ハドソン	9800	5900	△900	2400	△900	ユーザーが少なく値崩れ望めず
	ヴァリスIV（CD-ROM）	日本テレネット	6780	4300	▼200	2000	▼700	ヴァリスファン以外はいらない
	F1サーカス'91	ニチブツ	6900	4200	▼600	1900	▼300	MD版と比べ、好みのほうを買え
	エルディス（CD-ROM）	メサイヤ	6500	3700	△700	1600	▼300	2000円台で。あせらずに待とう
か	改造町人シュビビンマン2・新たなる敵	メサイヤ	6600	4000	△800	1700	▼200	一連のファンは買い。他はいらない
	カダッシュ	タイトー	6600	3700	▼400	1600	—	そろそろ買いどき。売りはひかえ
	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	6200	3900	▼200	1500	▼100	そろそろ飽きられてきている
	コブラII　伝説の男（CD-ROM）	ハドソン	6500	3900	▼300	1700	▼200	2000円台になれば安心して買える
さ	三國志　英傑天下に臨む（CD-ROM）	ナグザット	8800	4700	△1700	1900	△100	2000〜3000円台を狙って買おう
	シャーロック・ホームズの探偵講座(CD-ROM)	ビクター音楽産業	7200	4400	▼300	1800	▼300	推理小説が好きな人は買ってよし
	ジャッキーチェン	ハドソン	6500	3900	▼300	1600	▼100	前半まで値下がれば買ってもいい
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	3500	—	1700	▼200	本当に根強い。見つけたら買い
	スクウィーク	ビクター音楽産業	6400	4000	▼300	1600	▼200	一般PZGファンなら買ってよし
	スプラッシュレイク（CD-ROM）	NECアベニュー	5800	3500	▼400	1500	▼200	ACG好きのパズルファンは買い
	聖剣伝説モンビット（CD-ROM）	ハドソン	6800	4300	▼200	1900	▼100	ふつうに遊べてふつうに楽しめる
	精霊戦士スプリガン（CD-ROM）	ナグザット	6500	4000	▼700	1700	▼300	デキと取っ付きの良さがウリ文句
た	大旋風カスタム（CD-ROM）	NECアベニュー	6800	4200	▼500	1700	▼400	割高感あり。3000円台前半狙い
	ダライアスプラス（SG対応）	NECアベニュー	9800	2700	△300	1500	△500	ROM²を持ってないユーザーへ
	天外魔境（CD-ROM）	ハドソン	7200	3600	—	1700	—	IIのアオリで人気上昇中。買い
	天使の詩（SCD-ROM）	日本テレネット	7400	4800	—	2100	—	カジノ(?)がとっても楽しいぞ!
	どらごんEEG!	メサイヤ	6500	4100	▼200	1800	▼100	定価が安いせいで割高に感じる
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説(SCD-ROM)	ハドソン	6800	4400	—	2000	—	ユーザーフレンドリーRPG。買い
な	ニュートピアII	ハドソン	7200	4600	▼200	2000	▼100	3000円台になれば買って損なし
は	パチオ君　幻の伝説（CD-ROM）	ココナッツジャパン	12800	7800	▼500	3100	△100	6980円のお店あり。チェックしよう
	ハットリス	マイクロキャビン	5800	3600	▼300	1600	▼300	他ハードで持っていなければ買い
	はなたーかだか!?	タイトー	7200	4400	▼400	1900	▼200	3000円台まで値下がりそうな感じ
	バニラシンドローム（CD-ROM）	日本物産	6900	4400	—	1800	—	家庭用ゲームにHを求める人へ
	パラソルスター	タイトー	6600	3700	△800	1500	—	値上がった。買えなかった人は損
	パワーイレブン	ハドソン	5800	3500	▼400	1500	▼300	買いどき。値上がる前に買おう
	パワーゲイト	パック・イン・ビデオ	6200	3900	▼200	1700	▼100	あと少し、3000円台前半まで待ち
	パワーリーグIV	ハドソン	6500	4100	▼200	1800	▼200	シリーズを持ってない人は買い
	ヒット・ジ・アイス	タイトー	6800	4300	▼200	1800	▼200	対戦スポーツものが好きなら買い
	ファイナルソルジャー	ハドソン	6500	3900	△900	1700	▼300	そろそろもっと値下がるハズだ
	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	5700	3600	▼300	1500	▼100	ワールドコートよりいいとの声も
	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	ヒューマン	6900	4400	▼200	2000	▼100	さらに値下がった。値上がる前に!
	フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	3500	▼400	1700	▼300	2000円台まで下がるか？　待ち
	BURAI　八玉の勇士伝説(CD-ROM)	リバーヒルソフト	7200	4600	▼200	2000	▼300	RPG好きなら買い。他の人は待ち
	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	5800	3000	▼300	1200	▼100	2000円台まで値下がれば損なし
	ポピュラス　ザ・プロミストランド(SCD-ROM)	ハドソン	5800	3700	—	1600	—	数あるポピュラス中で一番楽しい
	ボンバーマン	ハドソン	5300	3300	▼100	1600	▼100	5人プレイを味わいたい人は買い
	ポンピングワールド（CD-ROM）	ハドソン	4500	3900	△900	1300	▼200	価格上昇。買いにくくなった。待ち
ま	麻雀学園　東間宗四郎登場	フェイス	7980	5500	▼400	2800	▼400	品物さえあれば、買いどきの価格
	魔笛伝説　アストラリウス（CD-ROM）	アイ・ジー・エス	6300	3900	▼300	1800	▼100	ついに3000円台。あと少しだけ待ち
	魔晶伝紀ラ・ヴァルー（CD-ROM）	工画堂スタジオ	7200	4300	▼100	1800	▼200	4000円切れば、買っても損しないころ
	マスター・オブ・モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	6500	3900	▼200	1600	▼100	モンスター版大戦略がしたい人へ
	マンホール（CD-ROM）	サン電子	6500	4000	▼400	1800	—	ぼちぼち在庫に見え隠れしてきた
	モトローダーII	メサイヤ	6500	4000	▼200	1700	▼200	3000円台前半になれば買ってもよし
	桑田将棋PC	NECアベニュー	7200	4600	△800	2000	▼200	SFC版のデキのほうが頭がいい
ら	ラストハルマゲドン（CD-ROM）	プレイングレイ	7500	3600	—	1500	△500	在庫は充実しているのに売値上昇
わ	ワールドサーキット	ナムコ	5800	3700	—	1700	—	FC版のほうが良いという声多数
	ワールドジョッキー	ナムコ	5800	3700	▼400	1700	▼100	ファミジョファンは買って損なし
	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	3400	△200	1500	△500	売値買値ともに上昇。人気者の証拠

パソコン通信で中古ソフトの情報を得る

中古の大御所ソフトマップが運営するネット

中古ソフト売買の大手〝ソフマップ〟が、パソコン通信を利用して現在、中古価格データを提供しています。その名も『Sof-NET』（ソフネット）。ソフマップ自身が運営しているネットで、会員も募集中。会員以外や初めての人も〝GUEST〟でアクセスできます。番号は03(3253)9951。居ながらにして中古ソフト情報がわかってしまうこのシステム。利用価値はあります。

PCのメモリ不足を解消できるカード

基本メモリの4倍も記憶できる天の声バンク

かねてからユーザーから不満の声が飛びかっていた、インターフェイスユニットの記憶容量の少なさ。ゲームによっては、メモリを初期化しないと遊べないものがあります。そんなときに役立つのが、今回の『天の声バンク』。Huカード化したメモリーカードで、インターフェイスユニットの4倍の記憶容量を持っているのです。これによりメモリ不足は解消。データの整理もできるとあって、売れに売れています。ところが、せっかくユーザーの要望に答えた商品なのに生産枚数が揃わず、11月上旬現在の調べではどこもソールドアウト。「12月には追加分が入荷する予定です」（TVゲーム専門店）という状況。需要は少なく見積もっても、ロムロムユーザーの5〜6割はある様子。市場には、早い段階で在庫の確保に力を入れてもらいたいといった状況です。

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／STG・シューティングゲーム

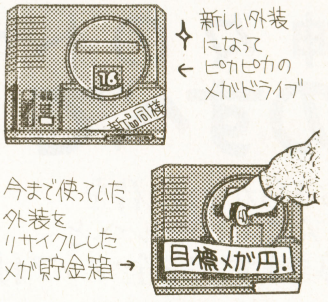
●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アレサII	やのまん	4800	3000	0	1300	▼100	買値に変動なし。2000円台まで待ち
	一発逆転！ＤＸ馬券王	アスミック	5900	3600	▼100	1600	▼300	競馬に勝ちたい人は使ってみよう
	ウィザードリィ・外伝Ｉ	アスキー	4635	2900	—	1200	—	イキナリ安価だが、在庫が少ない
	ウイナーズホース	メサイヤ	4000	2500	0	1100	▼100	DX馬券王とどちらを選べば得か
か	ゲームボーイウォーズ	任天堂	3500	2200	0	1000	0	手軽に楽しめるSLG。初心者へ
さ	Ｓａ・ＧａII　秘宝伝説	スクウェア	4800	2400	△300	1100	0	1980円を狙って探してみよう！
	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	3296	2000	△100	900	0	ファミコン版を買ったほうがお徳
	紫禁城	東映動画	3500	2100	▼100	900	▼100	MDまたはGG版のほうをお勧め
	時空戦記ムー	ハドソン	4500	2800	0	1300	▼100	1980円になればお勧めできるソフト
	少年アシベ ゆうえんちパニック	タカラ	3800	2400	0	1000	▼100	初心者に特にお勧めするRPG
	聖剣伝説－Ｆ．Ｆ外伝－	スクウェア	4800	3000	▼100	1300	▼300	2000円台で買い。遊びやすさ抜群
	ソロモンズ倶楽部	テクモ	3300	2000	0	900	0	FCでは２つの発売が決定した
た	ちびまる子ちゃん２デラックスまる子ワールド	タカラ	3800	2400	0	1000	▼100	地味な価格変動。しばらく待ち
	テクモボウル	テクモ	3800	2400	0	1000	▼100	ユーザーの好みでFCかGBか
	ドクターマリオ	任天堂	2600	1600	0	600	0	まったく変動なし。品物あれば買い
	ドラキュラ伝説II	コナミ	3800	2400	0	1000	▼200	2000円切れば買っても損はしない
な	ナイトクエスト	タイトー	3600	2300	△100	1000	0	RPGが好きなら買ってもよし
	ネメシスII	コナミ	3800	2400	0	1100	▼100	難しさを跳ね飛ばせる人なら買い
は	パズルボーイII	アトラス	3300	2000	▼100	900	▼100	純粋なパズルをしたい人は買い
	バトルシティ	ノバ	3090	2000	△100	900	0	FC版にハマった人は買うのも良
	パロディウスだ！	コナミ	3800	2100	△100	800	0	待てばPCで発売される。本人次第
	ボンバーキング　シナリオ２	サン電子	3400	2100	0	900	▼100	ボンバーファンなら買ってもいい頃
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	2100	△300	900	△100	2000円台に返咲き。1000円台で買い
ま	メガリット	アスミック	3900	2400	0	1100	▼100	地味だけど良質のPZG。お買得
ら	ロックマンワールド	カプコン	3500	2200	0	1000	▼100	GBでもロックマンで遊びたい人へ

汚れ・キズ・破損したメガドライブの修理

たった700円で見た目新ハードに早変わり！

本体が発売されて早、４年目を迎えるMD。そろそろ本体に外傷が目立ってきた頃でしょう。そんなユーザーに朗報です。本体の外装部分のみがパーツとして売られているので、購入して付け替えれば新品同様に早変わり、というワケです。場所は秋葉原、１台分で700円。ただ、一度開けると分解したと見なされメーカー保証が効かなくなるので、保証期間中の人は注意が必要。



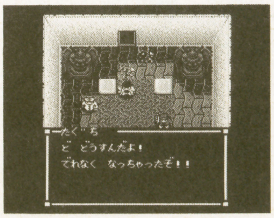
●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険	セガ	4800	3000	0	1500	△100	ビデオは好調、ゲームも好調！
	アウトラン	セガ	7000	4400	0	1900	△300	総合的にPCよりデキがいい。買い
	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	セガ	8700	5500	△100	2600	△500	需要があっても在庫難。あれば買い
	イースIII　ワンダラーズ　フロム　イース	日本テレネット	8700	5500	—	2200	—	どのハードで買うかユーザー次第
	宇宙戦艦ゴモラ	ユー・ピー・エル	7500	4700	0	2000	△300	3000円台まで値下がれば買いどき
か	片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	6800	3800	△200	1700	△400	じわりと上昇した。あるときに買え
	ギャラクシーフォースII	ＣＳＫ総合研究所	8400	5200	▼100	2200	△300	じわじわ下がる。4000円台を狙おう
	球界道中記	ナムコ	6000	3700	▼100	1700	△100	MDでファミスタしたい人は買い
	コラムス	セガ	5500	3300	△200	1400	△300	初期のMDの顔ソフト。未だに人気
さ	紫禁城	サン電子	6500	3700	▼200	1600	△200	思考型PZGファンは買って良し
	シャイニング＆ザ・ダクネス	セガ	8700	4300	△300	1900	△500	2000円台で購入できる可能性あり
	JOE　MONTANA　FOOTBALL	セガ	6000	3500	△200	1600	△200	アメフトファンは迷わず買いだ
	スーパーモナコＧＰ	セガ	6000	3500	△500	1500	△400	まもなく２が発売。１も捨て難い
	スパイダーマン	セガ	6000	3800	—	1600	—	アメコミ原作のACG。買い
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	6000	3800	0	1700	△100	米のほうですごい盛り上がりだ
た	ダライアスII	タイトー	8900	4100	△600	1800	△600	買値上昇したが、相場は2000円台
	デビルクラッシュMD	テクノソフト	6800	4300	—	1800	—	PC版未経験の人は買ってもいい
は	ふしぎの海のナディア	ナムコ	6500	4000	0	1900	△200	未だに品薄状態が続いている。買い
	プロ野球スーパーリーグ'91	セガ	6800	4200	▼100	1800	△200	球界道中記と比べて好みのほうを
	ベアナックル	セガ	6000	3900	△100	1700	△100	ストIIIアオリで在庫難。あれば買い
ま	マーベルランド	ナムコ	7000	4200	▼200	1800	△100	3000円台になれば、みんなにお勧め
	メガトラックス	ナムコ	6000	3700	▼100	1600	△200	1980円狙い。在庫は比較的、豊富だ
ら	レッスルボール	ナムコ	5800	3600	△100	1700	△200	買値は下がったが、品物は不足
	レンタヒーロー	セガ	8700	5400	0	2300	△400	変動なし。4000円台前半まで待ち
わ	ワンダーボーイＶ　モンスターワールドIII	セガ	7000	4500	—	2000	—	シリーズファンは買い。あとは待ち

今だからこそ古き良きソフト

夜中にひとりでプレイすると心臓マヒになる

第10回。いまから２年前に発売されたカプコンの『スウィートホーム』。呪われた屋敷から５人のキャラクター脱出させるのが目的のＲＰＧだ。見た目こそ往年の路線だけど、プレイしてみれば違いをまざまざと感じさせられる。謎解きや情報集めなどＡＶＧの要素が折り混ぜられていたり、５人を１：４や２：３など２組以上に分散して行動したりと、独特のシステムを持つ。ただ、死んでしまったキャラクターは二度と生き返らないので、最近の親切システムに慣れたユーザーには辛いかも。



←980〜1280円が目安。生産本数が少ないのか在庫数が少ないので見つけたら買い

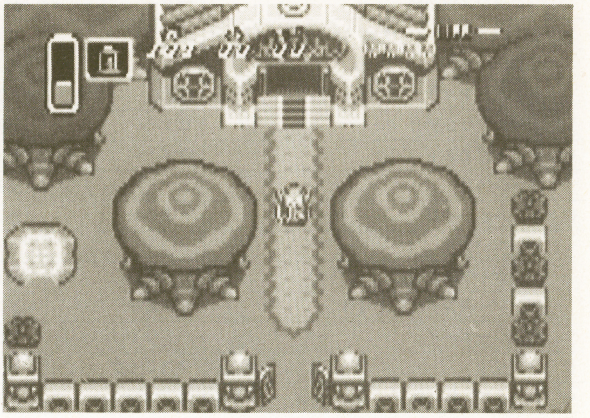
●価格相場は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう03（3863）0901　●おさるの館06（458）0801

年末年始にハマル！ HIPPON SUPER! の ゲーム解析本

今どきのゲームの
AからZまでを徹底解析！
じっくり楽しみたい
今夜のプレイのお供に
ぜひ！

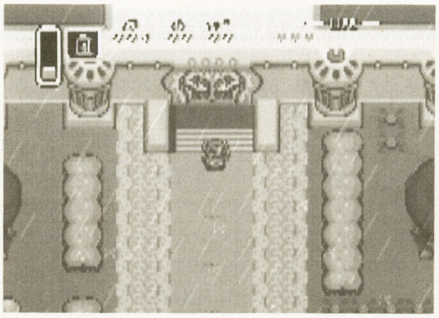
ゼルダの伝説
神々のトライフォース のすべて

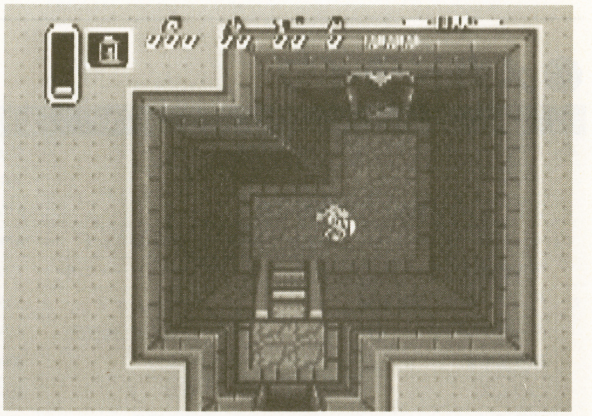
12月下旬
緊急発売
決定!!



おまちかねの君を
すんなりゴールへと
導きます！完全マップ付！

HIPPON SUPER！編集部・編
予価680円





今か今か今か今か今か……スーパーファミコン発売と同時に、ゲームファン達の心をときめかせたコレ、もうプレイした？ きわめた？ エンディングにたどりついた？

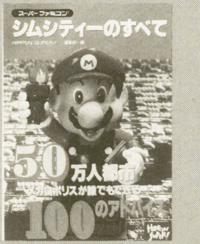
もちろん！ のひとも、まだ！ のひとも、お手元にこの１冊。ゲームクリアだけじゃなく、プレイがさらに楽しくなる、そんな情報満載。どうせ買うなら、こいつにしな。

スーパーマリオワールドのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円／発売中

広大な冒険エリアがひと目でわかるスーパーマリオワールド巨大マップ付き。ひと味違う手ほどきが自慢です。

シムシティのすべて



HIPPON SUPER！編集部・編
定価800円／発売中

究極の市長となるために必要なファクターを解き明かし、６つのシナリオを完全クリア。困るほど市民が増える。

ドラッケンのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価880円／発売中

ドラッケンのド迫力プレイの臨場感をダイレクトに伝える、解説、ストーリー、グラフィックの集積本だっ！

ポピュラスのすべて

HIPPON SURER！編集部・編
定価880円／発売中

ポピュラス攻略に必要なのは、テクよりも哲学。プレイヤーが正しい神となるために必要なすべてを封印済み！

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ☎03-3234-4621

絶賛発売中！

GB版 ウィザードリィ外伝のすべて

とびっきりの
ウィズフリークが作った！
究極ガイド本です

HIPPON SUPER！編集部・編
定価880円

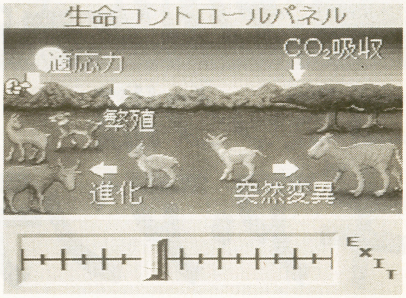
ウィズのことなら本誌スタッフにおまかせ。いちばんくわしい！　いちばん盛り上がる！　をモットーに、完璧編集体勢で挑みました。だから、この1冊は完璧です。アイラスやらソークスやらをめぐる謎の彼方にまで、君を誘います。

1月発売予定

シムアースのすべて

なんだこうだで気になる
スーパーファミコンで楽しむ天地創造のすべて！
この1冊なくしては、正しい環境は望めません

HIPPON SUPER！
編集部・編　予価880円



これは美しい文明を築き上げたいゲーム。まぁ、プレイヤーのセンスがとっても問われてしまうと……。この本なら、君の望むまま、地球をコントロールできます。ヒトデだろうがタコだろうが、どんとこい!?

1月発売予定

ダンジョンマスター ファンブック

暗い迷宮を旅することが、とてつもなく楽しみ！
ピッチョンピッチョンが、耳から離れない！
そんな君を、気持ち良くさわやかに解放します！！

手塚一郎＋ベントスタッフ編
定価880円

深い深い迷宮で、深い深いゲーム性を堪能する。そんなダンジョンマスターの魅力をあますところなく伝えるのが、コレ！　あの暗がりの興奮が甦る、迫真の徹底解析ブックです。決して迷いません。

絶賛発売中！

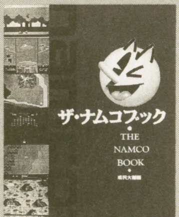
悪魔城ドラキュラのすべて

血も凍る興奮！　迫力！
SFC版悪魔城ドラキュラ
の全てを堪能できます

手塚一郎＋ベントスタッフ編
定価880円

あのビシッバシッが病みついてしまった君に、とってもよく効きます。全ステージ攻略マップ、解説の他、HIPPON SUPER！ならではの趣向も満載。世界観を盛り上げる設定イラスト、キャラクターガイドから、ゲーム同時進行小説まで、どぎもをぬく内容！

THEナムコブック



成沢大輔・著
定価2500円／発売中

ナムコットブランドのすべてのタイトルを、この1冊で。より深く、より鋭く、ナムコットワールドがわかる！

メタルスレイダーグローリー ファンブック

構成・文・成沢大輔／イラスト・★よしみる
定価1200円／発売中

こだわりがこだわりを呼んで生まれたゲームを、こだわりきれないほどこだわって1冊にまとめました。

PCエンジン版 イースI・II・IIIのすべて

HIPPON SUPER！編集部・編
定価1200円／発売中

ゲーマー泣かせのRPG、イースのすべてを、この1冊で。IもIIもIIIも、まとめて大判ぶるまいだぁ！

年末年始をワクワクドキドキ

したい人は次のページへ

書店にない場合はご注文になるか当社までお問い合わせ下さい。※定価はすべて税込みです

年末年始にフケル！ HIPPON SUPER! のファンタジー＆カルチャー本

冬休みの
のんびり時間を
夢と冒険で埋めつくそう！
どんなに寒くたって
手に汗をにぎらせます

コミック版 ギア・アンティーク

君知るや？
RPGの最先端！
これがスチーム・パンク

原作・伏見健二／作画・外薗昌也／定価980円

12月20日発売予定

蒸気機関を動力源とする、ＳＦとファンタジーの融合世界。それがギア・アンティークの世界だ。超人気テーブルトークＲＰＧを原作に得、オリジナルの設定画等も担当した外薗昌也がコミック化。ＲＰＧファンの話題を、独占！

爬虫類戦記

はちゅうるいせんき

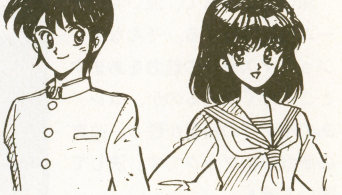
いざ、新たなる冒険世界へ！
冷血の戦士たちが織りなす
ノンストップファンタジーだ

今泉基・原作イラスト／榎本洋司・著
定価1100円／発売中

今泉基が描いた無数のイラストレーションに大いなる啓示を受け、榎本洋司が命を与えた。爬虫人類たちの、激情に満ちた姿が、魂が、君の心を感動と興奮で充たす。

ファミコンキッズにおくる テーブルトークRPG 五輪の書

健部伸明と怪兵隊・著
定価1500円
12月20日発売予定



初心者だってマスターになれる！を合い言葉に、テーブルトークＲＰＧをわかりやすく解説。オリジナル・ルールをベースに気軽にマスターできる

コミック版 リンクの冒険

未将崎雄・作
定価980円／発売中

ファミコンＲＰＧの傑作、リンクの冒険のコミック移殖。神々のトライフォースをクリアしたら、次はコレ！

コミック版 ゼルダの伝説

未将崎雄・作
定価900円／発売中

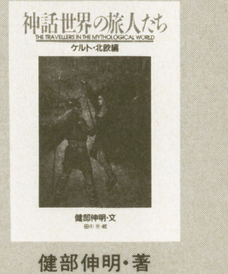
我が国におけるＲＰＧの幕開けを告げた、名作ゲームの迫力を、コミックで！ ハイラルの冒険の全てが甦る。

ワルキューレストーリーブック

富士宏・著
定価1400円／発売中

ワルキューレの伝説、同冒険のために描かれた富士宏の設定イラストレーションを単行本化。描き下ろしも多数。

神話世界の旅人たち ケルト・北欧編



健部伸明・著
定価1650円／発売中

北の神や民に導かれ、遠い昔に心をはせる。この１冊を供に、ファンタジーワールドのルーツへと旅立とう。

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ☎03-3234-4621

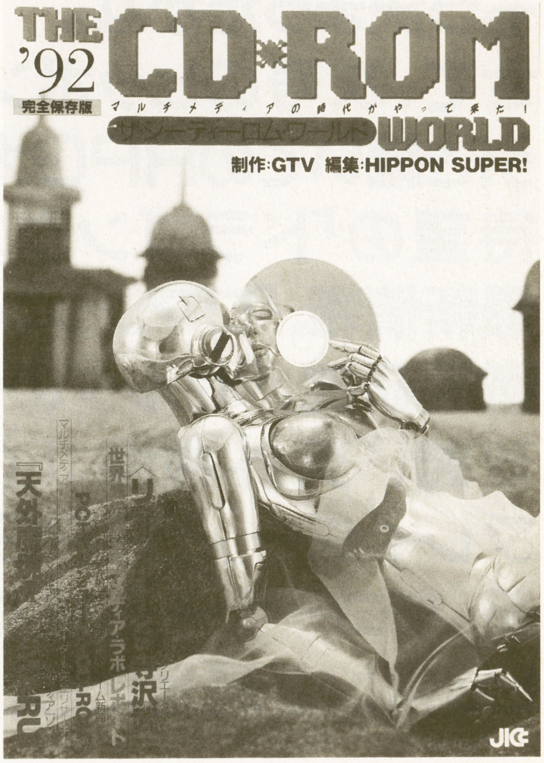
モニター上の冒険

10年後のエンターテインメントを先取り！
これは未来ゲームの攻略本であり、
現代テクノロジーを解き明かすビジネス書

渡辺浩弐・著
予価1300円

現実の中に、密かにしのび込みつつある、超ＳＦ的状況の数々……。最先端のテクノロジー・ツールにジャック・インして、10年後のエンターテイメントを先取りしてしまおう。サイバー・スペース、ハイビジョン、テクノ・ドラッグ、３Ｄ映像、マルチ・メディア、バーチャル・リアリティ、etc。そんなキーワードのひとつを徹底検証した、本誌連載コーナーの単行本化です。

12月20日
発売予定



発売中!!

THE CD・ROM WORLD

ザ・シーディーロムワールド

電子メディアよりもLIVEな印刷媒体！
CDロムと、その彼方に
秘められた可能性を明かします

HIPPON SUPER！編集部・編／制作・GTV
定価1200円

ＣＤロムは、単なるパソコン、ＴＶゲームのオプション・ハードではない。この最先端メディアに秘められた可能性とは？　パワーとは？　すべてをこの１冊が解き明かす。ゲームソフトの解説から、テクノロジーのレポートまで。気持ち良く理解できます。

コミック版ウィザードリィ **復讐鬼の城**［前編］

石垣環・作
定価980円／発売中

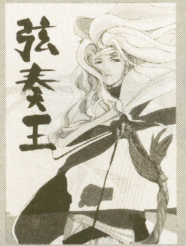
美しき勇者たちが繰り広げる、血と破壊のロマン！　超人気コミック・シリーズの、これが最新作だっ!!

ウィザードリィ小説アンソロジー

佐山アキラ・手塚一郎・ベニー松山・著
定価1200円／発売中

３人の人気作家が、それぞれウィズの様々なエピソードをモチーフに書き下ろした、ウィズファン待望の小説集。

小説 **弦奏王**



手塚一郎・著
定価1100円／発売中

あなたを禁断の幻想世界へと誘う、芳醇な味わいを込めた本物のファンタジー。本誌連載＋書き下ろしの小説集。

小説ウィザードリィ・シナリオ4
ワードナの逆襲

手塚一郎・著
定価1100円

迷宮の奥底でとりおこなわれた、血も凍る秘儀。そしてワードナが甦る…。

小説ウィザードリィ
隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著
定価1010円

ウィズ文学はここから始まる。人は迷い、戦いながら成長していく……。

and Others

書店にない場合は書店にご注文になるか当社までお問い合わせ下さい。※定価はすべて税込みです

HIPPON SUPER!

●ヒッポン スーパー

TV GAME MAGAZINE

年末年始、どのゲームを買うかもう決まったかな。さて、次号のヒッポンは今号に引き続いてのRPG大特集号！待望の「ドラゴンクエストV」最新情報、「ロマンシング サ・ガ」徹底研究、「ゼルダの伝説」完全攻略、「天外魔境II」に「ソウルブレイダー」とRPG情報を満載。新コーナーも続々と誕生のヒッポン2月号に乞、御期待！

次号2月号

1月7日発売!!

定価490円（税込み）

編集後記

●1月号にふさわしく、表紙も一新した「HIPPON　SUPER！」いかがでしたか？　ご意見、ご感想などがありましたら、ぜひお聞かせください。〝すべてのゲーファンのために…〟というのが本誌のモットーですから。それでは、また次号でお会いしましょう。（ハルク）

●年末のあいさつは皆に任せておいて、ところで「テクモスーパーボウル」は最高の作品だ。完璧なフットボールゲームだ。おまけに毎晩家にサンプルロムを持ち帰ってせっせと遊んでいるのは俺だ。（根本）

●仕事にも個人的にもワンアクションがあった11月。今年ももう最後だし。来年ことはアメリカにアメフト観戦に行くぞ。1991年さよおなら。1992年、スーパーボールよこんちゃー。デュ。（愛の狩人作山）

●あっという間に1991年が終わってしまった。今年1年間振り返ると…なーんも残ってねー。まぁとりあえず過ぎた事は仕方がない。というわけで、閉めましてサヨウナラ、92年よ今日わ、なんてな（依田）

●世田谷美術館にルネサンス修復展を見に。ボッティチェリは素晴らしかったし、美しく整えられた美術館の庭園も見事だったけど、日曜だったので人が〝うじゃ〟。日本じゃ日曜日は休日にならんのう（内田）

●ビブラストーン、スチャダラパー、MEN'S 5…。毎週、コンサートにいって、週末は地元、本八幡のカラオケ屋で熱唱。11月の日常。両国の、いのししナベを食べるのが、今の夢だ。（元宮）

●編集部の年末の忙しさは、ドサクサまぎれに編集後記にワリこめるほどである。目が血走っちゃってる人もいたりして恐いです。みんな体は大事にね。来年もよろしく（こんなコトにも出現しちゃうキメ）

HIPPON SUPER！
1992年1月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘　内田聡　作山哲広
STAFF●レッカ社　キャラメルママ　辻事務所　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　ゲームフリーク　ヘッドルーム　ターニングポインツ　山猫有限会社　ベニー松山　手塚一郎　田尻智　石埜三千穂　鈴木みそ　石垣環　杉森健　猪野清秀　渡辺浩弐　佐久間亮介　坂本一実　依田智雄　元宮秀介　岸本敏弘　佐治薫
DESIGNERS●アートサプライ　バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　前嶋伸行
ILLUSTRATORS●高橋政喜　阿知破英喜　キャラメルママ
PROOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　ＪＩＣＣ出版局　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話［編集部］03-3239-0237
［営業部］03-3234-4621（東京）　052-201-4181（名古屋）
06-204-1966（大阪）
印刷所　光村印刷株式会社

©ＪＩＣＣ出版局1991雑誌コード07689-01　Printed in Japan

※確実に手に入れたい方は、この注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621	シムアースのすべて 成沢大輔・著	住所	氏名
	予価880円	TEL	年令( )
	'92年1月発売予定		性別 男・女

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621	ダンジョン・マスターファン・ブック ベストスタッフ編	住所	氏名
	予価880円	TEL	年令( )
	'92年1月発売予定		性別 男・女

●キリトリ線●

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麹町
5−5−5

JICC出版局
HIPPON SUPER! 編集部
読者プレゼント係

ご住所	〒 ☎(− −)				
お名前	(男・女)	年齢	歳	学年・職業	
先月買った他のゲーム誌		この本を買った日		ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は？（１つだけ）
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤メガドライブ ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームギア ⑧PCエンジンGT ⑨ネオジオ ⑩リンクス ⑪MEGA-CD ⑫PCエンジンDuo ⑬PCエンジンスーパーCD-ROM² ⑭その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンDUO ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

☆応募のしめきりは１月４日です。（当日消印有効です。）

1月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで記入して下さい。（いくつでも）

①表紙　②ドラゴンクエストV　③ゼルダの伝説　④TVゲームヒットチャート　⑤ニュースファイル　⑥年末のためのもう1本　⑦ロマンシング サ・ガ　⑧ダンジョンマスター　⑨天外魔境II　⑩ゴエモン外伝　⑪HOT GAME REVIEW 信長の野望　⑫ロックマン4　⑬ロードオブウォーズ　⑭ゴールデンアックス2　⑮サガ3　⑯アーリエル　⑰ユーザーズアイ　⑱小説ウィザードリィII　⑲ハイテク大予言　⑳フリートークREMIX　㉑おやじランド　㉒ゲースポ　㉓絵描衛門道場　㉔TVゲーム昔話　㉕怪物博物館　㉖ホラーは踊る　㉗神話世界の旅人たち　㉘TVゲームブロードウェイスペシャル・スクランブルレビュー　㉙スーパーファミコン　㉚ファミコン　㉛PCエンジン　㉜メガドライブ・ゲームギア　㉝ゲームボーイ　㉞ゲームミュージック　㉟コミックウィズ外伝　㊱バグボーイクラブスーパー　㊲ドラクエマスターズクラブ　㊳ファイナルファンタジーナイツ　㊴ウィザードリィ友の会　㊵クラブ邪教の館　㊶スーパーテク道場　㊷中古ソフト情報局　㊸読者プレゼント　㊹コミック・クインティ　㊺MEGA－CDキックオフ　㊻ニューソフトストリート　㊼スケジュール表

●おもしろかったもの〔　　　　　　〕
●興味のなかったもの〔　　　　　　〕

★過去3ヵ月間に購入した「ヒッポンスーパー！」を教えて下さい。（該当する欄に○印を記入）

ヒッポンスーパー！ No.10（9月4日発売）	ヒッポンスーパー！ No.11（10月4日発売）	ヒッポンスーパー！ No.12（11月2日発売）	今号、初めてヒッポンスーパー！を購入した

★本誌への感想、注文、何でも言いたい放題で、どーぞ。

キリトリ線

予約注文書

ダンジョン・マスター ファン・ブック

スーパーファミコン版ついに発売！多くのマニアを魅了したダンジョンRPGのすべてを徹底解説！攻略本を超えたファンブック！

ベント・スタッフ編

'92年1月
発売予定

予価880円
（税込み）

キリトリ線

予約注文書

シムアースのすべて

モニター上に構築されたあなただけの小宇宙。超スケールのニュータイプ・シミュレーションを誰にでもわかるように徹底解説！

成沢大輔・著

'92年1月
発売予定

予価880円
（税込み）

キリトリ線

☆予約注文受付中（確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの本屋さんへお渡しください）

PRESENT

毎回毎回**あげて**ばかりだ。たまには俺にも**何かくれ**

スーパーファミコン

❶がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻

3名

●コナミ

PCエンジン

❷ドラゴンスレイヤー英雄伝説

5名

●ハドソン

メガドライブ

❸ブロックアウト

●セガ

5名

ゲームギア

❹アックスバトラー

●セガ

5名

音楽用CD

❺CD-ROM² 音楽全集

●ハドソン

20名

ドラスレ、コブラII、天外IIなどのCD－ROM² ソフトのBGMが入ってるハドソン特製のCDですぞ

ボードゲーム

❻超魔界村

カプコン

3名

にんぎょう

❼ロードランナー

●ハドソン

ダウンタウンのロードランナー人形。ハドソン創立20周年記念のレアグッズ！

10名

ボールペン

❽工画堂スタジオ

20名

SFC型ノート

⑨エリア88 ⑩ファイナルファイト ⑪超魔界村 ●カプコン

一瞬ソフトか？　と見まごうが、これはSFC型のノート。当然、中はまっ白。でもどこにも売っていない貴重商品なのだ

各5名

テレカ

⑫アルマジロー

●IGS

⑬アクトレイザー

●ENIX

⑭F1サーカス

●日本物産

毎度毎度のテレカプレゼント。今回は3種類、各10人と豪華だぞ。並んでるソフトがなかなかシブイだろ？　え？

各10名

とじ込みアンケートハガキに欲しいプレゼントの番号を書いて送って下さい。今回は通常にも増して多量の商品が放出されます。本年最後の当てドコロ、と言えましょう。気前いいのは結構だが、これだけ出して、来月はだいジョーブなのか？

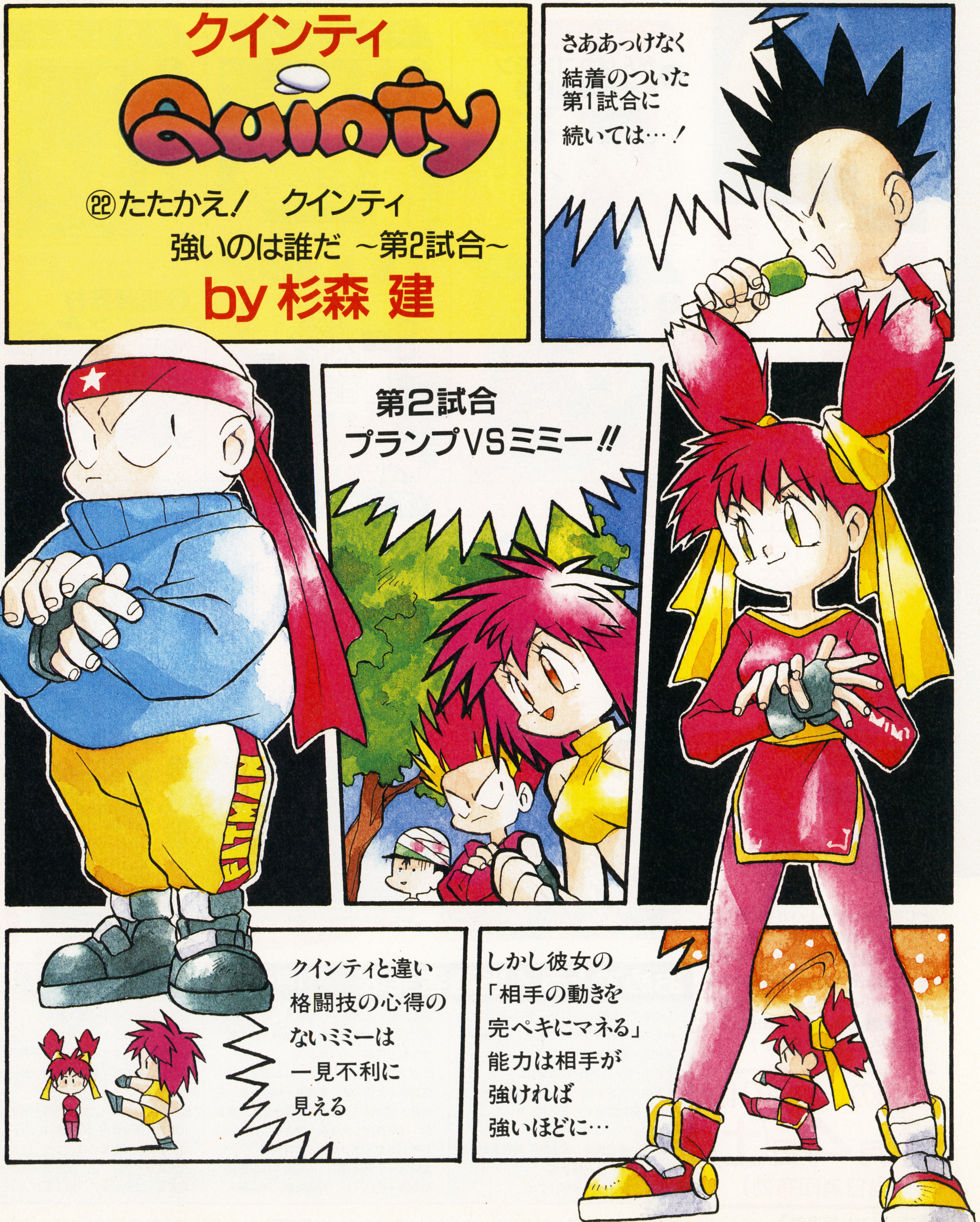
今回のしめ切りは 1月4日(土) (当日消印有効)

おめでとう！当選者発表 ――11月号――

①白熱プロ野球ガンバリーグ（SFC）
神奈川県・西沢道夫　北海道・坪内道則　高知県・若林忠志
②F1・サーカス（PCエンジン）
千葉県・國吉孝勧　北海道・太田修央　長野県・藤村富美夫（他2名）
③1941（PCエンジンSG）
東京都・翁長真美　岡山県・大福浩司　佐賀県・二宮　至（他2名）
④エリア88＆超魔界村ビデオ
神奈川県・上沢咲子　千葉県・野口悦利　鹿児島県・永峰謙一郎　大阪府・森　豊　東京都・福田　充（他5名）
⑤カプコンレーシングチームビデオ
広島県・大田　誠　千葉県・桜井　崇　茨城県・岩本裕志　富山県・速水正人　東京都・星野直樹　大阪府・橋倉昌克（他4名）
⑥モンスタープロレス・Tシャツ
宮城県・小野寺育子　広島県・三原辰司　長崎市・松田　稔　神奈川県・河島康人
⑦ファイヤープロレスリング・テレカ
岩手県・吉田拓人　青森県・菊池　慶　富山県・島田しのぶ（他1名）
⑧ファステスト1・テレカ
愛知県・虫鹿史郎　香川県・平井秀雄　山口県・田村光宏　鳥取県・山内宏一
⑨レミングス・トランプ
福岡県・安森順一　神奈川県・川端隆徳　滋賀県・藤谷恭浩（他7名）
⑩コブラII・音楽CD
鹿児島県・別府　央　東京都・高柳秀雄　兵庫県・三千田義行（他2名）

｛プレゼント担当者のつぶやき｝　当てるコツなるモノを伝授したいと思ふ。〝自分が欲しいモノはみんな欲しい〟これが自然の摂理というものだ。SFCが毎度毎度とてつもない倍率になる道理である。〝当てたければ、いらねー商品を指定しろ〟これが当選への金言である。今月で言えば例えば⑧番あたりが…なんて言うと倍率上がるな

頑張れミミー！ しかしアクロバットの出番はいつだ!?



その真価を
発揮する
のだ!!
はじめ!
くッ
やはりその
能力…!
あなどれん
ならば…
これは
どうだっ!!
FATMAN
CLUB
おお
〜っ!
どうだミミー!!
このままオレの
マネを続ければ
どうなるか…
ヘッヘッヘッ

▲条件反射

つづく!

MEGA-CD発売記念特集新作ソフトにトライ!

MEGA-CD キックオフ

「早く遊びたいよー」っていう読者のみなさんの声を知ってか知らずか、発売直前に特集しちゃいます。その名も……MEGA-CD!! さあ、君の遊びたいゲームはどれかな?

僕らが待ちに待ってたハード!!

ＭＥＧＡ－ＣＤの発売日が、12月12日に予定されている。待ちに待っていたユーザーは、もう予約なんかしちゃってると思うけど、じゃあみんながそんなに注目してるこの新ハードを、専用ゲーム中心に見てみようってわけ。

ゲームは右のページを見てもらうとして、まずはＭＥＧＡ－ＣＤっていうハードをもう一度見なおして再チェックしてみよう。

ＭＥＧＡ－ＣＤのすごいとこその１。

ＲＡＭの容量が大きい。つまり、小マメに読み込みがなくなるんだよね。

すごいとこその２。

読み込みの時間が速い。読み込んでる時の画面まっ黒の時間が少ないんだ。

すごいとこその３。

座標変換ハードウェア搭載。２軸回転、拡大、縮小のグラフィック演算処理を行うハードのこと。すごそうね。

まだまだすごいとこがあるＭＥＧＡ－ＣＤだけど、みんな知ってるかな。

いちおうデータは下の方にあるのでよく読んでみてね!

MEGA－CDのスペック

- 外形寸法／301mm（幅）×212.5mm（高さ）
- 専用アダプター／ＤＣ９Ｖ 1.2Ａ
- 消費電力／約18w
- メモリ／（バックアップメモリ・64Kbit）（プログラム、ピクチャーデータ、サウンドデータ・6Mbit）（ＰＣＭ波形用・512 Kbit）（ＣＤ－ＲＯＭデータキャッシュメモリ・128Kbit）（ＣＤゲームＢＩＯＳ、プレーヤー、カラオケ対応）

セガの第1弾ソフトはこれ

惑星ウッドストック

～ファンキーホラー・バンド～

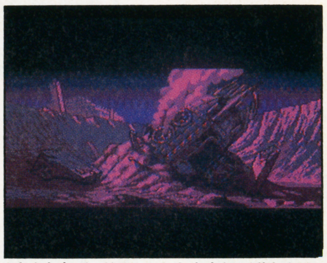
●セガ●12月12日発売●￥6800（税別）

宇宙を放浪していたファンキー・ホラー・バンドの宇宙船が、とある惑星のとある村に墜落してしまう。主人公は、その墜落現場を見に行き、ファンキー・ホラーのメンバー達と仲間になる。主人公の目的は、メンバー達がなくした楽器を集めることなのだ。

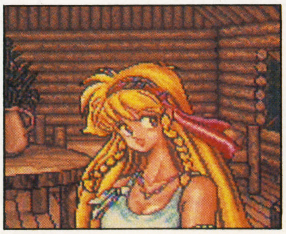
プロローグを読んでもらってわかるように、このゲームは音楽がキーポイントなのだ。

ＲＰＧにかかせない戦闘にも音楽は攻撃として使われている。通常攻撃はさまざまな音で敵を攻撃し、魔法攻撃に当たるものは、音楽の旋律というＭＥＧＡ－ＣＤの特長を生かしたゲームになってるんだね。

もちろんファンキー・ホラー達の声を演じているのは、有名な声優さん達ばかりなので「あ、この声は…」って聞いてピンとくる人も多いハズだよ。



↑おかしなバンドのおかしな宇宙船が落ちた!?



グラフィックの使いまわしはナシ！
LUNAR

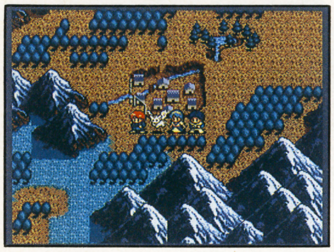
●ゲームアーツ●1月31日発売●￥7800（税抜き）

今までのＲＰＧはＲＰＧじゃないんじゃないか？　それじゃ本当のＲＰＧというのは何だろ？　という疑問をつきつめ、「ＲＰＧとはこうだ！」とゲームアーツの人々が定義したゲーム。

それがこの「ＬＵＮＡＲ」なんだ。

製作のスタッフには、テレビや映画のアニメを手がけている人達が参加しているので、シナリオやグラフィックは言うことなし。

グラフィックは、場所ごとにパターンを変えて、極力使いまわしはしてないんだって。戦闘シーンは、タクティカルバトルで、３Ｄ的な奥行きと高さを持ったものになっているんだ。ゲーム中の効果音も、100種類以上用意されてるっていうし、何だかすごいＲＰＧになりそうだよね。みんな期待しよ！



考える武将！　時には降伏もOK！
天下布武

●ゲームアーツ●12月25日発売●￥7800（税抜き）

←↑↓左はメイン画面で、城と城の門は道でつながっていて、移動ができる。青色の旗が自分の城で赤色が敵対国、緑色の旗が同盟国だ。お城にもレベルがあって、高いほど防衛力が強いんだ

これまたＭＥＧＡ－ＣＤならではのシミュレーションだ。出てくる武将は約1200人。その全てが自分で考えて行動してるっていうんだからすごい。そして、自分の武将が、敵に降伏しても、相手が受け入れてくれればゲームオーバーにならない。これって本物っぽいね。

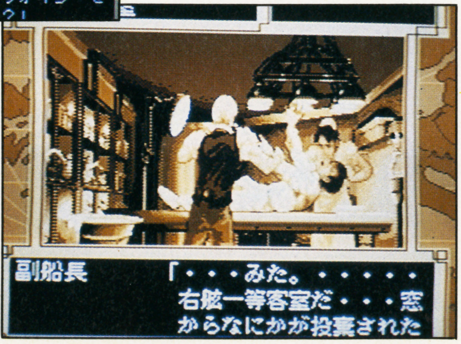
豪華客船の中で何かがおこる！
ノスタルジア 1907

●タケル●12月上旬発売●￥7200（税抜き）

↓「メガＣＤノベルズ」という名称はだてじゃありません。全編しゃべりまくり、エンディング前には歌も流れます

↑見てよこのグラフィックを。とてもじゃないけどマネできないよ。(あたりまえか) 君は、このゲームを遊ばずにいられるかい？

ＭＥＧＡ－ＣＤノベルズとして発売されたこの「ノスタルジア」だが、グラフィックはほんの少しパソコン版より落ちるけど、サウンドやミュージックがそれを完全におぎなっているぞ。まるで映画を見ているような感覚になるんだって。



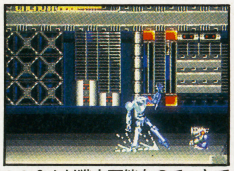
閃光のメカクラッシュバトルだ！
ヘビーノヴァ

●マイクロネット●12月上旬発売●￥6800（税抜き）

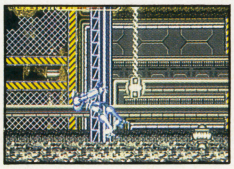
ロボットVSロボットの対戦アクションゲーム。メガドライブのページで何度か取り上げたので、知っている人もいると思うけど、このゲームって本当に熱い。おどろくのは、その技の数。

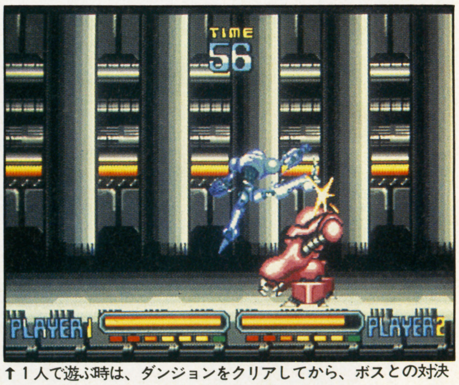
パンチ、キック、はてはバックドロップからパイルドライバーまであるんだ。ゲームのモードも２つあって、１人で遊ぶ時はステージをクリアして最後にボスと戦うノーマルモード。２人で遊ぶ時は、もちろん対戦モードで友達と戦っちゃおう。

選べるロボットは４タイプあるのでご自由に。オープニングとエンディングには、ボーカルが入るってＭＥＧＡ－ＣＤっぽくていいよね。



↑↓２人対戦も可能なので、とても楽しい。技が決まると相手が人間だけに気持ちいい



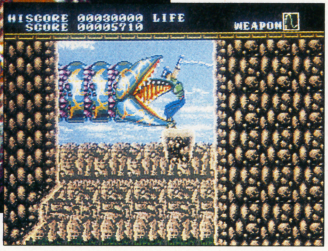


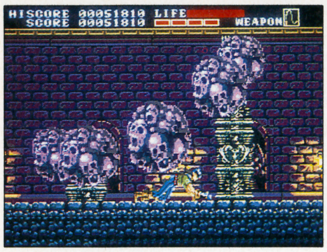
↑１人で遊ぶ時は、ダンジョンをクリアしてから、ボスとの対決になる。なるべくエネルギーをへらさずに進もう

こいつは一味違うんだぞ！
アーネストエヴァンス

●ウルフチーム●12月20日発売●価格未定（税抜き）

←↓↙主人公のグラフィックを見てもらうとわかるけど、手足が1つづつパーツになって動いているんだよね。動いてるのを見てると、すっごい面白いよ。着眼点が最高





このアクションゲームの主人公は、手足がそれぞれパーツになっていて、いろんな動きができるのが特長だね。

1キャラクターを、1グラフィックで描く今の時代に新風をふき込むことマイガイなし。ステージマップも、なかなか面白くできてて期待は◎だよ。

臨場感バツグンのサウンドがいい！
SOL−FEACE

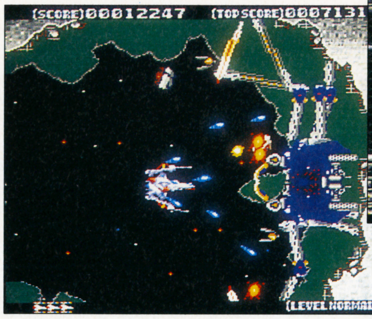
●ウルフチーム●12月12日発売●￥6800（税抜き）

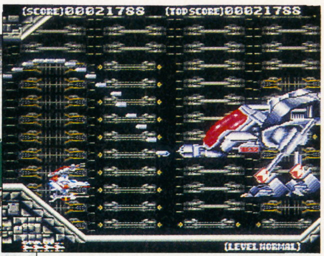
パソコン版に、ビジュアルが追加されたのがこのMEGA−CD版「SOL−FEACE」なんだ。ゲーム内容は、パソコンと変わりはないけど、何と言ってもその音！

MEGA−CD用ということをフルに生かして、ゲーム中のサウンド、ビジュアルのナレーションなどが迫力満点でそれだけじゃあきたらずドルビー対応にしてあるんだよね。

ビジュアルも、バンバンアニメーションしてて、自機「SOL−FEACE」が上へ下へギューンと飛んで行くシーンはカッコイイ！　のひと言。

もちろんゲームの中味だってパソコンの時から「遊びやすい」「グラフィックがすごい」など定評があるから安心してね。特に1面と3面のボスが見もの。1面のボスなんか、カニのおばけみたいなやつで手足がぐにぐに動いちゃうんだもんね。すごいよ。





↑ぞくに言うバリバリのシューティングなんですけど、かなりユーザーフレンドリーな作りになってるのでニガテな人もけっこう楽しく遊べますぜ

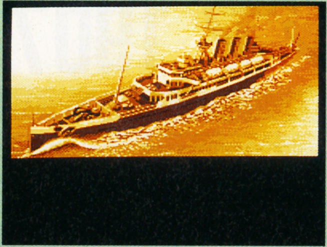
MEGA-CDで最初の3DRPG
アイルロード

●ウルフチーム●発売日未定●価格未定

ウルフの来年発売するゲームに、この「アイルロード」があるんだ。キャラクターデザインは、何とあの美樹本晴彦氏。これを聞いただけで買う決心をした人もいるかな？　でも、ゲームの内容はまだよくわからないんだ。新情報を心待ちにしよ！

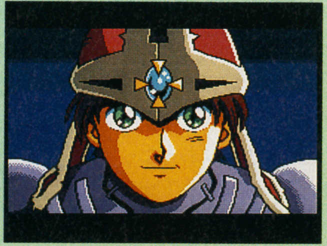
↑→これが美樹本氏がデザインしたキャラクター達だ。どんな動きをするのか楽しみだね。3Dのダンジョンもキレイにできてるし、うー早く遊ばしておくれよ。ってハガキをどんどんウルフチームに送ってみようかな？

MEGA-CDの今後は？



今後のMEGA−CDはどうなる？という大予想を、作山と依田が対談でしちゃいます。あらたいへん。

作山　MEGA−CDだよ。
依田　MEGA−CDっスね。
作山　いやーいろいろゲーム見せてもらったけど、どれもすごかったねー。
依田　何かミョーに力入ってましたもんね。ゲームアーツさんのは特にすごかったなあ。
作山　うん、「天下布武」はすごかった。前田慶次がいたしねちゃんとさ。
依田　そうじゃないでしょ。ホラ、ちゃんとMEGA−CDを予想しないと。
作山　そうだそうだ。なあ依田ちん。これからどんなゲームがでると思う？
依田　うーんとねー、ビジュアルが入るゲームでしょーすごいデータ量のゲームでしょー…。
作山　おいおい。
依田　いや、今出てるゲームもそうですけど、プログラムやデータだけでCD使い切ってしまうようなゲームが出るんじゃないかと。
作山　は？　たとえばどんなゲーム？
依田　個人的にはシューティングをもっともっと出してほしいですけどね。
作山　答えになってねーよ。俺はな、選手1人1人に細かいデータが入ってるアメフトゲームだなっ！
依田　この人はほんとにもう…。ま、でも今回いろんなゲームを見てきたけど、期待して十分のゲームばかりだね。



new Soft Street

先日、有楽町の映画館で、『七人の侍・完全版』を観た。英語字幕も入るせいか、外人客が非常に多く、何だかアメリカで観てるみたいで得した気分。「oh! Samurai!」とは叫ばなかったが、上映後拍手が鳴ったのだ。変な気分。クリスマスも近いしねえ、あなた、ひとつ頼むわ。

SFC ソウルブレイダー

➡A・RPG
➡1P専用
➡バッテリー
➡カートリッジ

■エニックス／発売日未定／¥8800（税抜き）／8M

街と人々が、生気をとり戻し、大地には花が咲き始める

エニックス、スーパーファミコン第2弾ソフト『ソウルブレイダー』が、いよいよ開発大詰め、完成間近となった。ゲームファンの耳目を集めている大作だけに、どーんと1ページでまるごと特集なのだ。

まずは下敷きとなるバックグラウンドストーリーから。

ある国の王が、天才発明家レオの存在を知った。欲の深い王は彼に黄金を造らせようと企み、連行して、監禁してしまう。脅され、作業をすすめるレオであったが、彼が完成させたのは何と、悪魔を呼びだす機械であった。王は、万能の魔力を持つ悪魔を呼び出し、自分の国の人間、そして動物の生命と引き換えに、黄金を手に入れる。

権力をフルに行使し、1人、また1匹と生命を黄金に変えていき、その結果、地上から生き物の姿が消えてしまう。渇ききった地上を見かね、天空から、かつて平和であった町グラスバレーに降りてきた者がいた。

彼は奪われた生命を取り戻す、という使命を帯びていた……。

そう、この謎の主人公が、君の操つるキャラクターだ。見降ろし型の画面の中を駆け抜け（カニ歩きもするんだ）、大活躍をする。

アクション自体は、これまでのゲームと、さほど変化はない。が、システムとシナリオ運びが素晴らしい。

主人公の回りを永久に回り続ける「ソウル」。オプションのようなものだと考えてもらっていいが、全8種、それぞれ独自の強力な呪文や、光を照らしたり、等の特徴がある。大ボスを倒すと手に入る「ソウル」。タイトルにも使われているだけに、憶えておきたい。

↑『ソウルブレイダー』ワールドの世界観を伝えるイメージイラスト

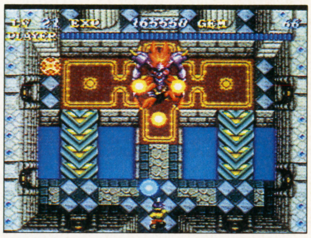
シナリオ展開。これが巧みだ。ザコ敵は通常、マップ上に固定されている巣のようなものから、一定数、出現してくる。その全てを倒すと、ひと1人、そして街中の建物が復活し、ストーリーの断片が見えてくる。巣を破壊するにつれストーリーは深みと、面白さを増してくるのだ。

↑復活してゆく町。途絶えていた人の会話も飛びかい始めた

そして、主人公のメインウェポンである長剣もストーリーと深くかかわっている。弱い剣では倒せない敵がワンサカたむろする場所の奥にある扉。強力な剣を入手した時点で戻ってみると、今までとけなかった謎が明らかになる、という寸法なのだ。

ずらっーと並んだ画面写真をみてもらえば、わかると思うけど、グラフィックの仕上がりはスーパーファミコンの機能を最大限に活用していて極上。敵の動き、背景の仕掛けなども動いているのをみて、ビックリうけあいもんだぞ。

音楽を担当するのは、元ゴダイゴのボーカルで現在CM音楽で活躍しているタケカワユキヒデ氏。グラフィックはパソコンソフトを手掛ける真島真太郎が参加。一流のスタッフによるこのソフト、早く遊びたいね。



↑大ボスとの対決。天空高く、移動するダンジョン内だぞ

↑オーロラは、ラスタスクロールして本物そっくりだ

↑小さく盛り上がった雪。そいつが段々、大きくなって、せまってくるのだ

↑動物にも語りかけよう。過去は人だったという奴もいるぞ

↑ついに出てきた3体のボス。こいつらを倒せば、森に平和が戻ってくる

↑剣の攻撃範囲は驚くほど広い。ガンガンやっつけろ!

↑ソウルによって照らされた地形。何か、奇妙な感じの場所だけど？

↑発明家レオの研究所内に侵入。強力なメカがいっぱいいるぞ

©ENIX

SFC 魂斗羅スピリッツ

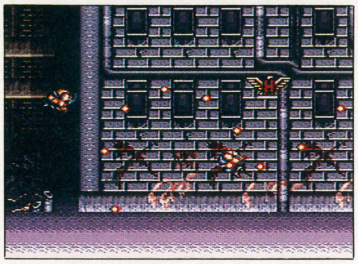
■コナミ／'92年2月発売予定／価格未定　8M

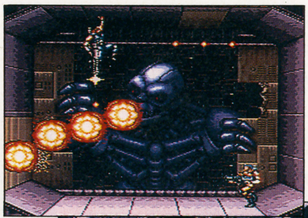
➡ACG
➡2P同時可
➡セーブなし
➡カートリッジ

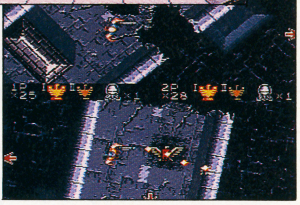
〝魂斗羅（コントラ）シリーズ〟最高峰となるべく制作されたSFCオリジナル『魂斗羅スピリッツ』が来年2月に発売されるぞ！

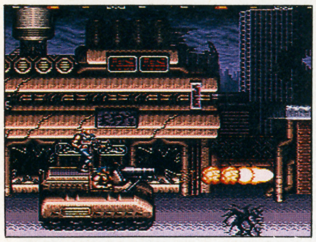
待ち受けるボスを倒さんと未来都市をガンガン駆け抜けてゆくサイドビュー、マップ上に点在する攻撃目標を破壊するサイドビューの2タイプ、SFCの特殊機能をフル活用し、ゲームは構成されている。

プレイヤーが2丁の銃を常備するのが特徴。武器は任意に交替でき、組み合わせにより、豪快なみだれ撃ちができてしまうのだ。


↑「カプセル」を撃ち落として、パワーアップアイテムを獲得。基本だね


←2面のボスは首をフリフリ攻撃してくるぞ


↑トップビューは背景が、大回転


↑サイドビュー画面。街は戦火に包まれ、人影は見当たらない……

SFC 新世紀GPXサイバーフォーミュラ

■タカラ　'92年3月発売予定　¥8900（予）（税込み）　8M

➡RCG
➡1P専用
➡バッテリー
➡カートリッジ

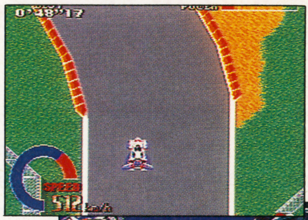
テレビアニメが超人気『新世紀GPX　サイバーフォーミュラ』のSFCソフトが完成目前。

普通のF－1レースでは味わう事が出来ない砂漠・雪原・渓谷・ジャングルなどなど超絶なコース上で行なわれる大レースゲームだ。

少しばかし面倒くさい、マシンのセッティングも大丈夫。チームのメカニック達が最高のマシンを作り上げてくれるのだ。楽ちん。

ステージ間にはTVアニメの雰囲気そのままのデモが入って、世界にどっぷりつかれてしまうのだ。

↑アニメさながらの美しいデモ画面にファンも納得。でしょ？


←レース画面は2Dトップビュー

↑車は全部で8種。どれにします？

↑メカニックの適確なアドバイス。マシンを乗り変えましょうか

SFC スーパーファミスタ

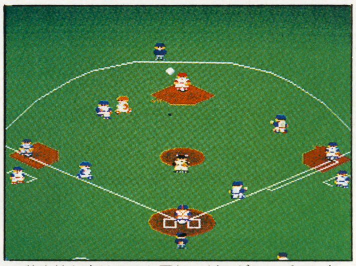
■ナムコ／'92年3月発売予定／価格未定／8M

➡SPG
➡2P対戦可
➡セーブなし
➡カートリッジ

噂どおり、予想どおり、期待どおり、「ファミスタ」がこれまでの4倍の容量で、SFCに移植されたぞ。

現在入手している情報、写真ともに開発度40パーセントのものなので変更もあると思うが、ざっと概要をお伝えしちゃおう！　モードは4つ用意されていて①公式戦モード②紅白戦モード③オールスターモード④ドラフトモード。中でもドラフトモードが異色で、何百人ものフリー選手の中から、見どころのあるヤツをスカウトするのだ。

来春には遊べるぞっ——！


↑基本的な事はFCと同じ。どこがスーパーになったのかは、自分の目で確かめたい

←モードセレクト画面。どれを選ぼうか？

↑ジャーン。これがロゴ。早くプレイしてえ〜

↑マウンドに立つのは「おも」。トルネード投法も勿論するよ

SFC ステルス

■ヘクト　'92年7月発売予定　¥8800（予）（税抜き）　8M

➡SLG
➡1P専用
➡バッテリー
➡カートリッジ

60年代、ベトナム戦争の最前線は映画『プラトーン』や『ハンバーザーヒル』に代表されるように、泥沼。孤独と恐怖の戦いであった。

その最前線を忠実に再現。緊張感あふれる小隊単位のゲリラ戦を再現したシミュレーションゲームが、この『ステルス』だ。

小隊は最大12人。各員それぞれの任務を持ち、行動する。ゲームは5作戦で、ステージ毎にパトロール・攻撃・工作・救出等を繰り返していく。ジャングルの鳥の声や、爆発音はサンプリングでリアルだぞ。

↑向こうからせまり来るは、ベトコン兵。ゲリラ戦にたけてるのだ

←移動範囲が表示された。毒ヘビにかまれたら

↑迅速に傷口を切り開き、急いで口ですえ

↑兵が装備するのは、M－16マシンガン。通称ロックンロール銃だ

©1992 KONAMI　©1992 Origin Systems Inc.／PONY CANYON Inc.　©1986 1991 NAMCO LTD.　©サンライズ・NAS・NTV.1991

SFC らんま½町内激闘編

■メサイヤ／'92年3月発売予定／¥8800(税抜き)／8M

➡ACG
➡2P対戦型
➡バッテリー
➡カートリッジ

ＳＦＣに遂に２Ｐ対戦可能なアクションゲームが登場するぞ。この、『らんま½』がそれだ。キャラクターは、らんま、良牙など原作に登場する７人の個性的な面々。プレイヤーは、１Ｐ時には男女どちらかのらんまを操作することになるが、２Ｐ時には、もちろん好みのキャラクターを選択できる。各キャラは、それぞれ多彩なテクをマスターしており、その動きも原作の良さを活かしたコミカルかつ迫力のあるものとなっている。こりゃあ、とことんやって極めるしかないっしょ。

↑町内の知り合い同士で火花を散らす、まさしく『町内激闘編』なのだ

←悲しき(?)親子対決、乱馬VS玄馬

↑各人それぞれ個性的な技が。これは親父殿の気合いパンダ攻撃（笑）

←原作とマッチした設定だと思いませんか?

SFC プリンス・オブ・ペルシャ

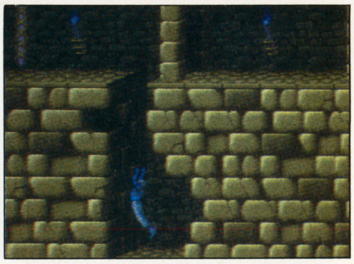
■メサイヤ／発売日未定／価格未定／8M

➡ACG
➡1P専用
➡バッテリー
➡カートリッジ

『プリンス・オブ・ペルシャ』といえば、その超リアルな動きでアクションゲームに一大革命をもたらしたアメリカ生まれの大物ソフト。

ゲームの内容はいたってシンプルで、数々のトラップをかいくぐり、迷宮の最上階にいる姫を救出するというもの。途中で敵と剣で戦ったり、薬を飲んで体力を回復したりするのだが、そういった動きの一つ一つが実に人間そのままなのだ。

言うまでもなく完全移植。ＳＦＣを持っててよかったと思わせることうけあいの保証付きソフトである。



↑各々のワナはアクション的なもの、知力で看破するものなど多種多様だ

←キャラの動きはゆうに200パターンを超える

↑突然の敵襲にひるむ姿。うならせるほどよくできたキャラの動きだ

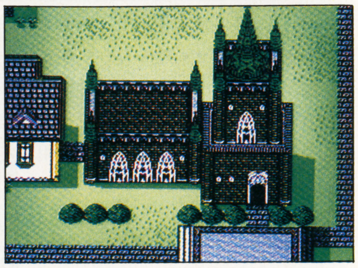
←パソコン版の大ヒットも記憶に新しい

FC ジャストブリード

■エニックス／発売日未定／価格未定／4M

➡RPG
➡1P専用
➡バッテリー
➡カートリッジ

今までにないシステムと豪華スタッフによって制作された『ジャストブリード』の画面写真第一弾をお送りするのだ。これまでのＲＰＧとはまったく異なり、自分の次の目的地が初めから分かっており、どう進むのか、どう戦うべきなのか、などなど戦略重視のシステムが採用されている。最大６人パーティーと、ド派手なビジュアルが特徴。大人気漫画家、高田裕三がキャラ＆モンスターデザインを担当し、シナリオは宝島ＶＯＷ等で大活躍中の、コラムニスト、カーツ佐藤が書いてるぞ！



↑「教会」の素晴らしすぎるグラフィック。宝石を祭ってあるのだ

←くらえ！「マーロウ」の魔法だっ

↑『ジャストブリード』の前人気。なんと本誌のが一番、高いとか

←戦闘には、SLG風の味つけが

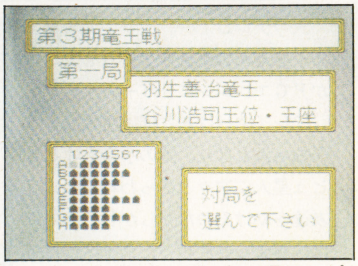
FC 将棋名鑑'92

■ヘクト／'92年１月30日発売／¥6800(税抜き)

➡ETC
➡1P専用
➡セーブなし
➡カートリッジ

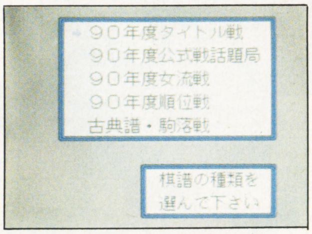
日本将棋連盟の完全監修を受け、真の将棋ファンのド胆を抜くこと間違いなし。かつてなかったシステムをひっさげ『将棋名鑑'92』がもうすぐ将棋野郎の手元に届けられる。

過去の将棋ソフトとは異なり、歴史上の名勝負をモニター上に再現。「観戦モード」でじっくりと研究ができる。そして「解説モード」をセレクトすれば各局15手の急所となるポイントで、プレイヤーも参加可能。おまけにプロ棋士の解説が入り、55～80手の解説がなされる。遊びながら腕が上達！　とはこのソフトのこと。

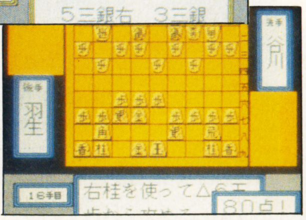


↑1990年度、7大タイトル戦の中の一局だ。スピードも、自分でセレクトできる

←四択だ。さっ、何を選ぶのかな



↑これは収録棋譜の、まだほんの一部。ホントにいっぱいあるぞ



←八十点はマァマァ。百点とんなきゃね

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ　©NCS　©Broderbund Japan　©Broderbund Software　©エニックス　©ランダムハウス　©高田裕三　©HECT 1992

FC 舛添要一 朝までファミコン

➡AVG
➡1P専用
➡パスワード
➡カートリッジ

■ココナッツジャパン■'92年4月22日発売■価格未定■4M

サスペンスばっかりの、アドベンチャーゲーム界に、新風を巻きおこす男がいた。その名は舛添要一。

舛添要一がビジネス社会について問題提議し、ストーリーテーラーとなって、様々なビジネス問題を解決していく4章仕立てのアドベンチャー。ストーリー展開には、「今時のOLの会話」「接待での駆引き」「派閥争いの行方」「セクハラ事情」。コマンドには〝かけひき〟などが用意されている。

舛添ビジネスBOOKも、おまけにつくのだ——！

↑会話文に漢字が多いのが特徴。それにとても見やすいしね

←ケロヨンの前で接待のお店の場所を尋ねる

↑今回紹介する画面は全て、開発中のもの。あしからず

↑バーン。舛添要一先生のご尊顔ですのだ

FC ネイビーブルー

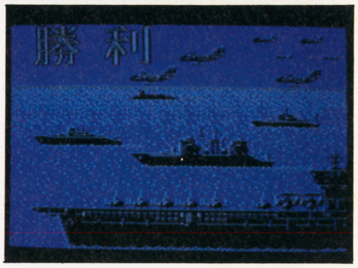
➡SLG
➡1P専用
➡パスワード
➡カートリッジ

■アイマックス／'92年2月14日発売／¥5900(税抜き)／1M

ゲームボーイ版『ネイビーブルー'91』に大幅なバージョンアップを加えたFC『ネイビーブルー』が、アイマックスより、来春発売になるのだ。ゲームは、ボードゲームタイプの海戦シミュレーション。

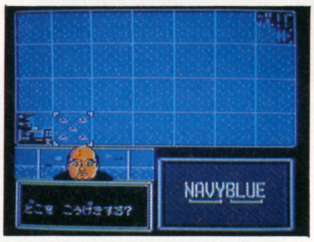
艦隊は、空母・戦艦・巡洋艦・駆逐艦・原潜・爆撃機・潜水艦・偵察機の8種類ある中から任意に編成。

最初は4種。全27ステージを勝ち進んでいくことにより、最高7種まで選択できるようになる。エンディングに現われる謎の暗号をとくと豪華商品もあたってしまうのだ。



↑洋上に集結した艦隊。そうですか、勝利ですか、よかった

←ヘックスは四角。四角じゃヘックスとは言わんか



↑ひたいに、あざがある貴方の名前はいい。えっ秘密ですって

↑打ち上げられたミサイルはどこへ……

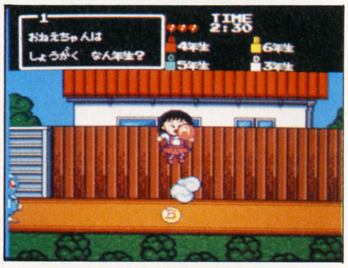
PC ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ

➡ETC
➡1P専用
➡セーブなし
➡Huカード

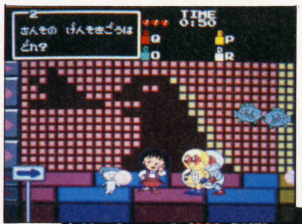
■ナムコ■'92年1月10日発売■¥6800(税抜き)■4M

只今テレビで好評放映中のちびまる子ちゃんのクイズゲームをナムコがPCエンジンにリリースするぞ。

プレイヤーはおとぼけ主人公まる子ちゃんとなり、謎の宇宙人オヒュヒュ星人に次々とさらわれてしまう友達を助けるのだ。しかしその為には、ちょっと変わったクイズに挑戦しなくてはならない。4択式で、正しい答えの色をした星人を倒すと手に入るボールをとるというもの。問題の方も、いろいろとコースがあってバラエティに富んでいる。来春はみんなで楽しくこれをやるのだっ！



↑オヒュヒュ星人は、頭の上を踏んづけたり、星を投げつけたりして倒すことができる



←他にも、制限時間内にクリアしないとならないのだ

↑ステージをクリアして、無事友達のたまちゃんを助けることができたまるちゃん

↑かわいい猫や魚までも、おじゃまキャラなのだ

PC キャンペーン版大戦略II

➡SLG
➡4P対戦可
➡内蔵メモリ
➡SCD専用

■マイクロキャビン／来春発売予定／価格未定

パソコン界を席巻するウォーSLGの極めつけ、大戦略シリーズが早くもスーパーCD-ROM²に登場だ。この『キャンペーン版～』にはその名の通りキャンペーンモードが採用されている。これは、8ステージのストーリー性のあるマップを次々に制覇していくというもの。経験を積んだ部隊や軍事費は次のステージに引き継がれていくなど、RPG的要素も含まれているのだ。

通常ゲームも遊びごたえ充分。パソコン版のマップコレクションも収録されているのでマニアも大喜びだ。

↑登場する兵器は全て実在のもの。うーん、なんだか男心をくすぐるよねえ

←国名まで本物。4ヶ国戦も可能だ

↑おなじみのヘックス画面。これを見ただけでワクワクするようならもうマニア!?

↑同じ戦闘機でも使用目的によって装備も違ってくる

©1992 COCONUTS/C-DREAM ©ソニー・ミュージックエンタテインメント ©さくらももこ/㈱さくらプロダクション/日本アニメーション1991/©1991 NAMCO LTD. ©1991 MICRO CABIN CORP.

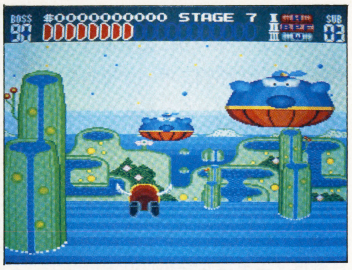
PC スペースファンタジーゾーン

■NECアベニュー／12月下旬発売予定／価格未定

➡STG
➡1P専用
➡セーブなし
➡SCD専用

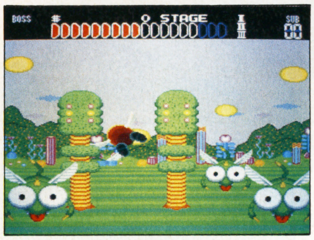
『ファンタジーゾーン』と『スペースハリアー』が合体したおかしな雰囲気を持つ『スペースファンタジーゾーン』の発売日がせまってきたぞ。画面構成はご覧の通りの3Dタイプ。パステルカラーの幻想的な世界を我らがオパオパが飛びまわる。

どこからともなくオパオパに攻撃をしかけるべく飛んでくる敵キャラは懐しの『FZ1』の連中＋『スペハリ』＋α（？）等々で、見ていて飽きがこない。勿論、買い物システムもそのままで、お金がいくらあっても足りない気分が味わえるぞ？



↑水の惑星。オパオパの後ろ姿ってカワイイのだ。スクロールもなめらか

←ショップの姉ちゃんに惚れた！



↑これぞ、まさしくファンタジーゾーンの色づかい！

↑愛くるしいルックスでも敵は敵

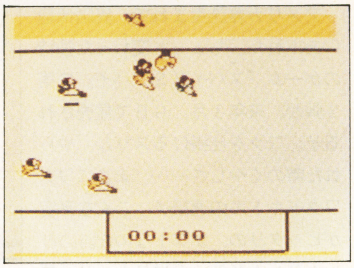
GB プロサッカー

■イマジニア／'92年2月発売予定／¥3500（税込み）

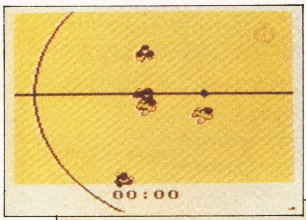
➡SPG
➡1P専用
➡セーブなし
➡カートリッジ

1990年度ヨーロッパ・ゲーム・オブ・ザ・イヤー受賞、そしてAMIGA用ソフトとしては史上最高の売り上げを記録した『プロサッカー』がSFCに続いて、同じくイマジニアの手によってGBに移植されたのだ。これまでのFCサッカーゲームと異なり、スピード感を前面に強調した、このゲーム。スピードに慣れるための「プラクティス」モードでまず練習を積もう。

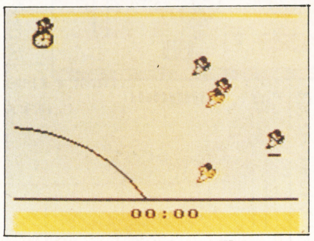
GB版への移植にあたって〝遊びやすさ〟に重点を置いたアレンジが施されているのだ。



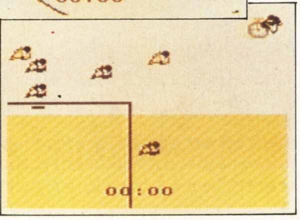
↑とにかく、スピードが速い。何よりも練習が大事ですね



←右上に、うっすら映るはタイムウォッチ



↑インターナショナルゲームを選ぶと、16チームの中から1チーム選べます



↑バナナシュートもできてしまうよ？ ん

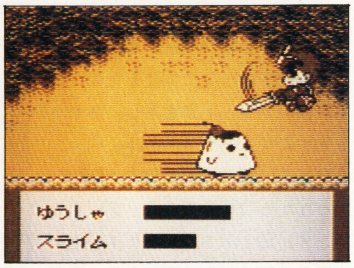
GB ダンジョンランド

■エニックス／発売日未定／価格未定／1M

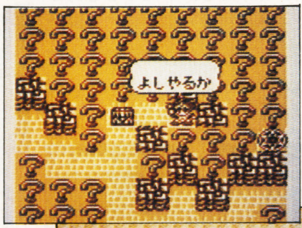
➡ETC
➡2P対戦可
➡バッテリー
➡カートリッジ

自分でマップをデザインし、罠を仕掛け、ライバルと互いに互いのマップクリアを競い合う、という斬新なゲーム『ダンジョンランド』の登場だ。見通しのきかないダンジョンは危険がいっぱい。ライバル（友達or GB）が仕掛けたトラップは、宝箱の中から入手する便利アイテムで突破しよう。が、宝箱の中には、おなじみ「ミミック」がひそんでいる場合もある。気をつけたい。

熱い対戦プレイに加えてシナリオモードが3種類。キャラデザインには桜玉吉氏が起用されているのだ。



↑なめらかで、細かいアニメーションをする戦闘画面。ジャンプでよけて、切りつけろ！



←気合いを入れて、スタートだ

↑アイテムの種類によって得点も異なる。いいアイテムを拾いたいもんだ

↑桜玉吉のイラストを見事にドット化

GB メトロイドII

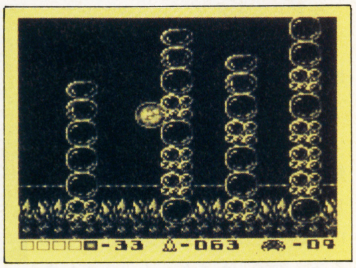
■任天堂／1月下旬発売予定／¥3500（税込み）

➡ACG
➡1P専用
➡バッテリー
➡カートリッジ

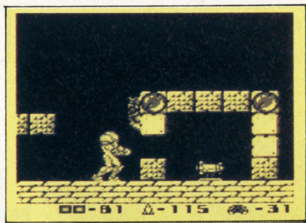
実は主人公の正体は女性であった、という衝撃的なエンディングが印象的な『メトロイド』の続編がGBで来年1月にリリースされちゃうぞ。「緊急指令　サムス・アランに告ぐ。メトロイドを絶滅せよ!!」。銀河連邦からサムスに命令が下り、再びあの戦いが開始された。

前作通り操作性バツグンのアクションにロールプレイング要素が加わった。アイテムを取って成長だ。

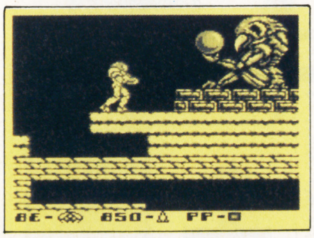
今回からコスチュームチェンジという新趣向もプラスされた。これは絶対買い！　でしょ。



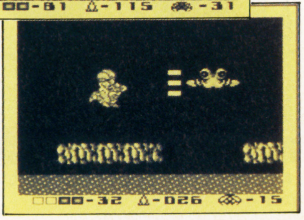
↑回転ジャンプは、そのまま継続。懐しいでしょう。えっ、知らないって……



←セーブ可能が嬉しい。ゆっくりとプレイ



↑サムスの目の前に、脱皮をくり返し、パワーアップしたメトロイドが立ちはだかる



↑あるアイテムにより、コスチュームも変化する

©1991 NEC Avenue,Ltd. ©エニックス ©1992 Nintendo

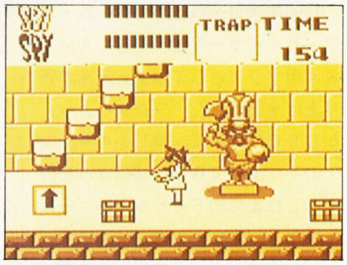
GB スパイ VS スパイ ～とらっぱーず天国～

■ケムコ／発売日未定／価格未定

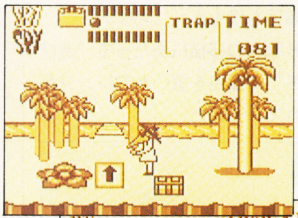
➡ETC ➡2P対戦型 ➡セーブなし ➡カートリッジ

アメリカ雑誌生まれで、異国情趣にあふれた、ちょっと変わった独特のゲーム『スパイＶＳスパイ』の第３弾が、来年３月、ＧＢで発売されるぞ。ワナを仕掛けるスリル、やられた時のくやしさ……。まさにワクワクドキドキの連続！　こんな形容がピッタリの、ソフトなのだ。

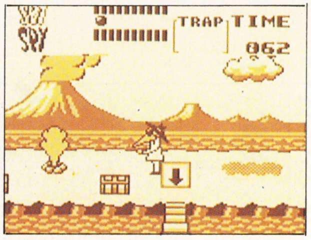
１ＰＬＡＹモードはストーリー展開のある、面クリ型。対する２ＰＬＡＹモードは、友達とのかけ引きの楽しさに満ちた対戦型。全20ステージ。こんなゲームこそ、ＧＢにふさわしいよね？



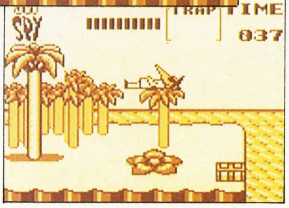
↑宝箱の中には一体何が？　ワナにひっかかって笑われるのもシャクだねえ



←矢印の指示に従わなきゃだめよね



↑彼方にうかがえるは活火山。たたずむ男は主人公



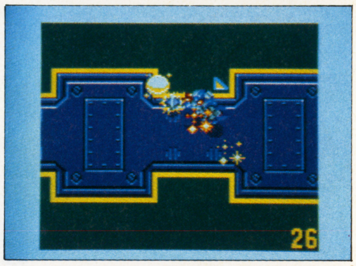
→死んでしまってゲームオーバー

GG BUSTAR BALL

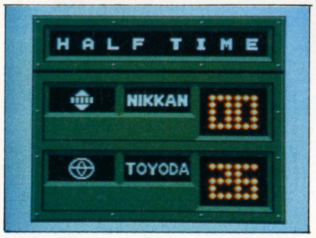
■リバーヒルソフト／'92年3月発売予定／¥3900(予)／1M

➡ACG ➡2P対戦可 ➡セーブなし ➡カートリッジ

『バスターボール』とは、バスタービーグルというメカによって行なわれる近未来の格闘スポーツである。アメリカンフットボールをベースに作られたものだが、ルールを様々にアレンジメントしているので、フットボールを知らない人でも簡単に楽しめるのが特徴だ。チームは日本の自動車メーカー９社から選択可能で、東京、大阪など６大都市のコロシアムが舞台となっている。ゲームモードは１Ｐ、１Ｐ勝ち抜き、対戦、練習の４種類。とにかく過激で魅力的なスポーツなのだ！


↑激しくぶつかりあう鋼鉄の獣、バスタービーグル。機械ならではの迫力だ

←ルールはアメフトをベースにしている



↑なんだかどこかで聞いたような社名。ま、よくあることでして……。

→残り時間あとわずか。あせるぜっ！

GB ちびまる子ちゃん３

■タカラ／'92年３月発売予定／¥3800(税込み)／1M

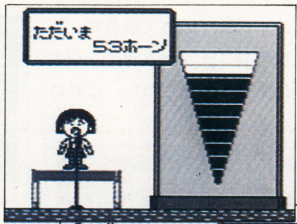
➡ACG ➡1P専用 ➡セーブなし ➡カートリッジ

大ヒット御礼！　ということで、『ちびまる子ちゃん３』が早くも登場。まずは目出度い。

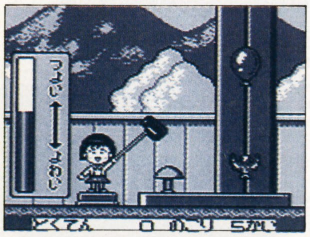
まる子ちゃん達の通う清水にある小学校が創立100周年を記念して運動会を催した。永遠に学級委員になりたい少年、丸尾君が司会を担当、11種類のミニゲームが繰り広げられるぞ。勿論、たまちゃん、みぎわさん、キザな花輪くん、ブー太郎達、愉快な友達もゲームに参加。

得点に合わせて、ごほうびの賞品がもらえちゃう。みんなで一緒にゲームでいい汗かこう！

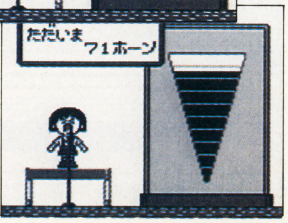
↑玉入れ大会。かごを背追って、柱にしがみつくのは、ブー太郎。彼の人生って一体……



←大声コンテスト。ワッー ワッー



↑ハンマーゴング。勿論、元気いっぱいな人が勝つ



→その結果。見事な成績がでたのです。パチパチ

NEO 餓狼伝説 ～宿命の闘い～

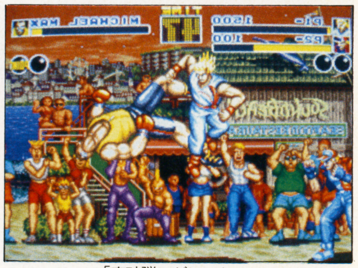
■SNK／12月20日発売予定／¥23800

➡ACG ➡2P対戦型 ➡セーブ可 ➡カートリッジ

今、ゲーム業界で大流行中の対戦型格闘アクションゲームがＮＥＯＧＥＯラインナップに加わったのだ。

90秒の３セット勝負とし、２セット先手のサドンデスルール。

タイ人に育てられた日本人「東丈」、踊りながら攻撃してくる「ダック・キング」、元全米ヘビーウェイトチャンプの「マイケル・マックス」などなど、ひとくせも、ふたくせもある、敵キャラとの死闘が画面狭しと展開する。それぞれ、独自の必殺技を持っている。ハマること間違いなしのソフトだぞ！


↑アンディの「空破弾」がヒット。マイケルマックスは地面にロづけをすることに

←ボーナス面で、アームレスリング

↑ダックキングＶＳテリー。吹っ飛んでるのがテリー

→エリアスタート。生意気な顔の連中ばかり

©KEMCO LTD.　©RIVERHILL SOFT　©さくらももこ／㈱さくらプロダクション／日本アニメーション1991／©TAKARA1991 ©1991 SNK CORPORATION

SCHEDULE

SUPER FAMI-COM ●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月6日	戦え原始人Joe & Mac	データイースト	¥8500
12月13日	ラグーン	ケムコ	¥8500※
12月13日	ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	エポック社	¥8800
12月13日	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥7700
12月13日	スーパーワギャンランド	ナムコ	¥8300
12月18日	レミングス	サン電子	¥8500
12月20日	スーパーファイアープロレスリング	ヒューマン	¥8500
12月20日	ディメンション・フォース	アスミック	¥8500
12月21日	スーパー信長の野望 武将風雲録	光栄	¥11800
12月21日	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産	エンジェル	¥9500
12月27日	反省ザル・ジローくんの大冒険	ナツメ	¥7000
12月27日	サンダースピリッツ	東芝EMI	¥8600
12月28日	スーパーチャイニーズワールド	カルチャーブレーン	¥8800
12月29日	バトルコマンダー 八武衆 修羅の兵法	バンプレスト	¥9800
12月下旬	シムアース	イマジニア	¥9800
12月予定	北斗の拳5	東映動画	未定
1992年			
1月11日	高橋名人の大冒険島	ハドソン	¥8500
1月24日	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホットビィ	¥7800
1月28日	ロマンシング サ・ガ	スクウェア	¥9500
1月中旬	プロフットボール	イマジニア	¥7900
1月下旬	F-1 GRAND PRIX	ビデオシステム	¥9700
1月予定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	¥8800
1月予定	ロケッティア	アイ・ジー・エス	未定
2月14日	ドラゴンスレイヤーVI英雄伝説	エポック社	¥9800
2月28日	SUPER CUP SOCCER	ジャレコ	¥8700(予)
2月予定	S・T・G(ストライクガンナー)	アテナ	¥8900
2月予定	トップレーサー	ケムコ	未定
2月予定	スーパーボウリング	アテナ	未定
2月予定	ラストファイターツイン	バンプレスト	¥8200
2月予定	魂斗羅スピリッツ	コナミ	未定
2月予定	弟切草(おとぎりそう)	チュンソフト	¥8800
3月20日	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	タカラ	¥8900
3月中旬	ファイナルファイト・ガイ	カプコン	未定
3月予定	超攻合神サーディオン	アスミック	¥8800
3月予定	アクスレイ	コナミ	未定
3月予定	スーパーファミスタ	ナムコ	未定
3月予定	ラッシングビート(仮)	ジャレコ	未定
3月予定	PGAツアーゴルフ	イマジニア	¥7900
3月予定	ウルティマVI 偽りの聖者	ポニーキャニオン	価格未定
4月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	カルチャーブレーン	未定
4月予定	初代 熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	¥8900
4月予定	豪槍神雷伝説MUSYA(武者)	データムポリスター	¥8800※
5月予定	スーパーアレスタ	東宝	¥8500
5月予定	ボクシング(仮)	ソフエル	未定
6月26日	全国高校野球「甲子園2」	ケイ・アミューズメントリース	未定
6月予定	HOOK	EPICソニー	未定
7月予定	ステルス	ヘクト	未定
9月予定	パリ~モスクワ~ペキン~マラソンレイド	メルダック	未定

発売日未定

- ●SOLSTICEII/EPICソニー/未定
- ●ペブルビーチの波濤/T&Eソフト/未定
- ●ソングマスター(仮)/やのまん/未定
- ●将棋(仮)/アイマックス/未定
- ●戦略シミュレーション(仮)/アイマックス/未定
- ●デスブレード/アイマックス/未定
- ●RPG(仮)/アイマックス/未定
- ●ダイナウォーズ/アイレム/未定
- ●ウィザードリィV/アスキー/未定
- ●ワンダーブック/アスク講談社/未定
- ●真・女神転生/アトラス/未定
- ●機甲警察メタルジャック/アトラス/未定
- ●ドラゴンクエストV/エニックス/未定
- ●ソウルブレイダー/エニックス/¥8800
- ●横山光輝の三国志/エンジェル/未定
- ●BREATH of FIRE~龍の戦士~/カプコン/未定
- ●マスターオブモンスターズ~大魔王ガイアの誕生~/カプコン/未定
- ●ストリートファイターII/カプコン/未定
- ●ミステミーサークル/ケイ・アミューズメントリース/未定
- ●あしたのジョー/ケイ・アミューズメントリース/未定
- ●2020年スーパーベースボール/ケイ・アミューズメントリース/未定
- ●パチ夫くん(仮)/ココナッツジャパン/未定
- ●スーパーノヴァ/コピアシステム/未定
- ●バトルブレイズ/サミー/未定
- ●ポッパーズ/サン電子/未定
- ●摩訶摩訶/シグマ/未定
- ●鈴木亜久里のF1スーパードライビング/ジー・アミューズメント/未定
- ●マイト・アンド・マジックbook2/ジー・アミューズメント/未定
- ●トルーキンの指輪物語/ジー・アミューズメント/未定
- ●ノスフェラトゥ/セタ/未定
- ●シルヴァサーガ/セタ/¥8900
- ●ハットトリックヒーロー/タイトー/未定
- ●キャメルトライ/タイトー/未定
- ●ダブルドラゴン/テクノスジャパン/未定
- ●熱血高校ドッジボール部/テクノスジャパン/未定
- ●キャプテン翼III/テクモ/未定
- ●つっぱり大相撲立身出世編(仮)/テクモ/未定
- ●ヘラクレスの栄光~神々の沈黙~/データイースト/未定
- ●おざなりダンジョン/データム・ポリスター/¥8800(予)
- ●サイバーナイト/トンキンハウス/未定
- ●ナグザットスーパーピンボール(仮)/ナグザット/未定
- ●F1(仮)/ナグザット/未定
- ●アースライト/ハドソン/未定
- ●中嶋悟SUPER F1 HERO/バリエ/未定
- ●ドラゴンボールZ/バンダイ/未定
- ●プリンス・オブ・ペルシャ/メサイヤ/未定
- ●スーパーガチャポンワールド SDガンダムX/ユタカ/未定
- ●スーパー麻雀大会/光栄/未定
- ●サイバリオン/東芝EMI/未定
- ●バック・トゥ・ザ・フューチャー2/東芝EMI/未定
- ●芹澤のぶおのバーディトライ(仮)/東宝/未定
- ●MOTHER2/任天堂/未定
- ●バズー!魔法世界/ホットビィ/未定
- ●ファランクス/ケムコ/未定
- ●スーパーヴァリス~赤き月の乙女~/レーザーソフト/未定
- ●F1エキゾーストヒート/セタ/¥8900※

FAMI-COM ●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月6日	スノーブラザーズ	東亜プラン	¥6500
12月6日	平成天才バカボン	ナムコ	¥5800
12月6日	ロックマン4~新たなる野望!!~	カプコン	¥7500
12月13日	東京パチスロアドベンチャー	ココナッツジャパン	¥6800
12月13日	つるピカハゲ丸くん めざせ!つるセコの証	ジャレコ	¥6300
12月13日	テクモスーパーボウル	テクモ	¥7980
12月13日	テトリス2+ボンブリス	BPS	¥6500
12月13日	T・M・N・T2 ザ・マンハッタンプロジェクト	コナミ	¥6900
12月13日	バトルトード	メサイヤ	¥6500
12月20日	パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!	アイレム	¥5800
12月20日	ベスト競馬 ダービースタリオン	アスキー	¥6800
12月20日	モンスターメーカー 七つの秘宝	ソフエル	¥6800
12月20日	バナナン王子の大冒険	タカラ	¥5900
12月20日	爆笑人生劇場3	タイトー	¥6400
12月20日	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥4900
12月20日	ダイナマイトバットマン	サン電子	¥6500
12月20日	ファミスタ'92	ナムコ	¥5000
12月20日	アスミッくんランド	アスミック	¥6300
12月21日	SDガンダム ガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー	ユタカ・バンダイ	未定
12月21日	信長の野望 武将風雲録	光栄	¥11800
12月25日	チキチキマシン猛レース	アトラス	¥6800
12月27日	ザ・ブルーマリーン	ホットビィ	¥6300
12月29日	第2次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥8200
12月29日	ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!ウルトラ兄弟	ユタカ・バンダイ	¥7800
12月予定	鳥人戦隊ジェットマン	エンジェル	¥6000(予)
1992年			
1月3日	がんばれゴエモン外伝2~天下の財宝~	コナミ	¥6980
1月7日	PIZZA POP!(ピザポップ)	ジャレコ	¥6300
1月10日	ハドソンホーク	EPICソニー	¥5900
1月25日	バーズテイルII	ポニーキャニオン販売	¥7000
1月下旬	バッキーオヘア	コナミ	未定
1月予定	ビジネスウォーズ	ヘクト	¥9700
1月予定	ファミコンジャンプ2	バンダイ	¥8500
1月予定	太陽の勇者ファイバード	アイレム	¥6800
2月8日	AD & Dドラゴンオブフレイム	ポニーキャニオン	¥6800
2月14日	ネイビーブルー	アイマックス	¥5900
2月上旬	パズロット	サミー	未定
2月中旬	プロサッカー	イマジニア	¥5800
2月下旬	マジックキャンドル	サミー	未定
2月予定	F1サーカス	日本物産	¥6600
2月予定	いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘	テクノスジャパン	¥6200
2月予定	ACES アイアンイーグル3	パックインビデオ	未定
2月予定	ミッキーマウス夢ふうせん	ケムコ	未定
2月予定	将棋名鑑'92	ヘクト	¥6200
2月予定	伝染るんです。かわうそハワイへ行く	タカラ	¥6980
3月20日	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
3月下旬	バトルベースボール	バンプレスト	¥8200
3月予定	HOOK	EPICソニー	¥5800
3月予定	麻雀大戦	日本物産	¥6600
3月予定	KABUTO	ビック東海	未定
3月予定	リトルサムソン	タケル	未定
3月予定	ブラック ボックス テレビジョン	メルダック	未定
3月予定	ムーンクリスタル	ヘクト	未定
3月予定	プラズマ・ボール(仮)	ジャレコ	未定
4月上旬	クイズいちまん(仮)	ヘクト	¥7800
来春発売予定	ミッキーマウス夢ふうせん	ケムコ	未定
来春発売予定	舛添要一 朝までファミコン	ココナッツジャパン	未定
来春発売予定	1999(仮)	ココナッツジャパン	未定
来春発売予定	ファイアーエンブレム外伝	任天堂	¥6000

発売日未定

- ●コンバットゾーン/BPS/¥5500
- ●ジャストブリード/エニックス/¥9700
- ●セイバーキッズ/エンジェル/未定
- ●CAPCOMバルセロナ'92/カプコン/未定
- ●ロッキー(仮)/サミー/未定
- ●ギミック!/サン電子/¥6200
- ●スペースオペラ・大いなる神々/ソフトウェア興業/未定
- ●フリントストーンズ/タイトー/未定
- ●究極ハリキリ甲子園(仮)/タイトー/未定
- ●シードック(仮)/ビック東海/未定
- ●ロービー/ビック東海/未定
- ●怪盗シュガー/ビック東海/未定
- ●帝都大戦/ポニーキャニオン販売/未定
- ●ダブルムーン伝説/メサイヤ/未定
- ●ルーンマスター/ユタカ・バンダイ/未定
- ●神界/東映動画/¥9800(予)
- ●オフザーケン/徳間書店インターメディア/¥6800
- ●麻雀創世記/日本物産/未定

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜きです。

SCHEDULE

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月6日	ドラえもん のび太のドラビアンナイト	ハドソン	¥5800
12月6日	バブルガム クラッシュ	ナグザット	¥7200
12月6日	沙羅曼蛇	コナミ	¥6000
12月13日	スパイラルウェーブ	メディアリング	¥6900
12月13日	バリスティックス	ココナッツジャパン	¥6900
12月13日	ゲンジ通信あげだま	NECホームエレクトロニクス	¥5800
12月13日	おかあさんといっしょ にこにこぷん	NHKエンタープライズ	¥6500
12月20日	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	¥6800
12月27日	ドラゴンセイバー	ナムコ	¥6800
1992年			
1月4日	冒険男爵ドン	アイマックス	¥6800
1月10日	ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ	ナムコ	¥6800
1月17日	ミズバク大冒険	タイトー	¥7200
1月24日	忍者龍剣伝	ハドソン	¥6500
1月31日	NHK大河ドラマ太平記	NHKエンタープライズ	¥6500
1月予定	サイバードッジ	トンキンハウス	¥6800
2月予定	パチ夫くん 十番勝負	ココナッツジャパン	¥7900
2月予定	シュビビンマン3	メサイヤ	¥6800
3月予定	トイレキッズ	メディアリング	未定

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月6日	スーパーシュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	¥7800
12月13日	太平記	インテック	¥6800
12月13日	秘宝伝説 クリスの冒険	パックインビデオ	¥6800
12月13日	エフェラアンドジリオラ	ブレイングレイ	¥7200
12月20日	R-TYPE COMPLETE CD(SCD)	アイレム	¥7500
12月20日	熱血高校ドッチボール部CDサッカー編(SCD)	ナグザット	¥7200
12月20日	ブロウニング(SCD)	RIOT日本テレネット	¥6980
12月20日	なりトレ〜ザ・スゴロク'92〜	レーザーソフト	¥5800
12月27日	斬	タイトー	¥7500
12月上旬	らんま½とらわれの花嫁	メサイヤ	¥6800
12月中旬	マイト&マジック BOOK I	NECアベニュー	¥7200
12月下旬	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン〜出動編〜	アトラス	¥4800
12月予定	天外魔境II 卍MARU(SCD)	ハドソン	¥7800
1992年			
1月下旬	山村美紗サスペンス(仮) 京都グルメ殺人事件(SCD)	ナグザット	未定
1月予定	IQ PANIC	アイ・ジー・エス	¥8900
2月下旬	BABEL(SCD)	レーザーソフト	¥6980
2月予定	未来少年コナン(SCD)	RIOT日本テレネット	¥7200
2月予定	マインスイーパー 掃海艇	パックインビデオ	未定
3月13日	PSYCHIC STORM(SCD)	レーザーソフト	¥6980
3月予定	夢幻戦士ヴァリス(SCD)	RIOT日本テレネット	¥6980
3月予定	COCORON	タケル	未定
3月予定	川のぬし釣り	パックインビデオ	未定
来春発売予定	カラーウォーズ	ココナッツジャパン	未定
来春発売予定	太閤記	アスク講談社	¥8500(予)
来春発売予定	パロディウスだ!	コナミ	未定

発売日未定

- レインボーアイランド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ワードナの森(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ストライダー飛龍/NECアベニュー/未定
- スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)/NECアベニュー/¥6800
- フォゴットンワールド(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ギャラクシーフォース(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- マイト&マジック BOOK II(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ホラーストーリー(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- チキチキボーイズ(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ゲイングランド(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ボナンザブラザーズ(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- モンスターメーカー(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- スーパーダライアス2(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- 天地を喰らう(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ヘルファイター/NECアベニュー/未定
- 21エモン/NECホームエレクト/未定
- ドラゴンブリード/アイレム/未定
- 雀偵物語2宇宙探偵ディバン〜完結編〜(CD-ROM)/アトラス/¥4800
- クイズタイムショッキング(仮)(CD-ROM)/アトラス/未定
- ザ・プロSUPER(仮)(SCD-ROM)/インテック/未定
- アルガノス(CD-ROM)/インテック/未定
- クイズの星(仮)(CD-ROM)/サン電子/¥6500
- TATSUJIN/タイトー/未定
- 極楽中華大仙/タイトー/未定
- マミーヘッド/タイトー/未定
- マーブルマッドネス/テンゲン/未定
- ピーターパックラット/テンゲン/未定
- マジカルパズル・ポピルズ/テンゲン/未定
- ライザンバーIII(CD-ROM)/データイースト/未定
- ダブルドラゴンII(仮)(SCD-ROM)ナグザット/未定
- つっぱり大相撲/ナグザット/未定
- ウィザードリィ(仮)(SCD-ROM)/ナグザット/未定
- 熱血高校ドッチボール部PCサッカー編(SCD-ROM)/ナグザット/未定
- 雷電(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- STARパロジャー(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- 銀河お嬢様伝説 YUNA(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ロードス島戦記(CD-ROM)/ハドソン/未定
- 不思議の海のナディア(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- 盟約の定義/ヒューマン/¥7200(予)
- ファージアスの邪皇帝(SCD-ROM)/ヒューマン/未定
- 宇宙戦艦ヤマト(SCD-ROM)/ヒューマン/未定
- IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ソーサリアン(CD-ROM)/ビクター音楽産業/¥7200
- LOOM(SCD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- バリスティックス/ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ バスケットボール/ビクター音楽産業/未定
- ライジング・サン(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ ベースボール/ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツ アイスホッケー/ビクター音楽産業/未定
- ホームデータの囲碁(仮)/ホームデータ/未定
- ああっ女神さまっ/メサイヤ/未定
- スプレンディド・サーガ/メサイヤ/未定
- 魔物ハンター妖子〜魔界からの転校生〜(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- 神聖刻紀ブリーダーズ・ワース(仮)(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ワールドカップ サッカー編(仮)/メディアリング/未定
- コズミックファンタジー3(仮)(SCD-ROM)/レーザーソフト/未定
- F1サーカス スペシャルポールトゥウィン(仮)/日本物産/未定

MEGA DRIVE ●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月6日	忍者武雷伝説	セガ	¥8700
12月6日	エグザイル〜時の狭間へ〜	RIOT日本テレネット	¥8900
12月6日	ファイティングマスターズ	トレコ	¥6800
12月13日	太平記	セガ	未定
12月13日	アンデッドライン	パルソフト	¥8800
12月19日	信長の野望 武将風雲録	光栄	¥11800
12月20日	タスクフォース・ハリアーEX	トレコ	¥8500
12月20日	ゴールデンアックス2	セガ	未定
12月20日	ドナルドダック グルジア王の秘宝	セガ	未定
12月20日	中島悟 F1 GRANDPRIX	バリエ	¥7800
12月20日	夢幻戦士ヴァリス	RIOT日本テレネット	¥8400
12月20日	DAHNA〜女神誕生〜	アイ・ジー・エス	¥8900
12月20日	ダブルドラゴンII	パルソフト	¥8800
12月24日	F1サーカスMD	日本物産	¥7500
12月26日	三国志II	光栄	¥14800
1992年			
1月14日	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	ナムコ	¥6000
1月31日	テクモ ワールドカップサッカー'92MD	シムス	¥6200
1月上旬	鋼鉄帝国	ホットビィ	¥7800
1月中旬	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	¥6800
1月下旬	ワニワニワールド	カネコ	¥6600
1月予定	JuJu伝説	セガ	未定
1月予定	cal. 50(キャリバーフィフティー)	ビスコ	¥8300
2月14日	ANBITION OF CAESAR II	マイクロネット	¥8800
2月下旬	麻雀覇王伝 カイザーズ クエスト	UPL	¥7200
2月予定	ターボアウトラン	セガ	未定
2月予定	BAD OMEN	ホットビィ	未定
2月予定	RPG伝説ヘポイ	セガ	未定
2月予定	忍者外伝	セガ	未定
2月予定	A列車で行こう	セガ	未定
3月27日	シャイニングフォース〜神々の遺産〜	セガ	未定
3月予定	CRUDE BUSTER	データイースト	未定
来春発売予定	SDヴァリス	レーザーソフト	¥6800

CD-ROM

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月12日	SOL-FEACE	ウルフチーム	¥6800
12月20日	アーネスト エヴァンス	ウルフチーム	未定
12月20日	DAHNA 女神誕生	アイ・ジー・エス	¥8900
12月25日	天下布武	ゲームアーツ	¥7800
12月上旬	HEAVY NOVA	マイクロネット	¥6800
12月上旬	ノスタルジア 1907	タケル	¥7200
12月中旬	精霊神世紀 フェイエリア	ウルフチーム	未定
1992年			
1月31日	LUNAR	ゲームアーツ	¥7800
2月予定	コズミックファンタジーストーリーズ	RIOT日本テレネット	未定
2月予定	ワールドラリー(仮)	ビスコ	未定
3月予定	デスブリンガー	RIOT日本テレネット	未定
3月予定	デトネイター・オーガン	ホットビィ	未定
3月予定	アイル・ロード	ウルフチーム	未定
3月予定	魔法の少女 シルキーリップ	RIOT日本テレネット	未定

発売日未定

スーパーギャルズパニック	カネコ	未定
アリシアドラグーン	ゲームアーツ	¥7800
ゆみみみっくす(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
笑うせえるすまん第1巻(仮)(CD-ROM)	セガ	未定
MDアレスタ(仮)(CD-ROM)	コンパイル	未定
レミングス	サン電子	未定
闘技王キングコロッサス	セガ	未定
牛若丸三郎太物語〜24時間戦えますか?〜	セガ	未定
ダークウィザード〜蘇りし闇の魔道士〜(CD-ROM)	セガ	未定
聖魔伝説「3×3EYES」(CD-ROM)	セガ	未定
シムアース(CD-ROM)	セガ	未定
ライズ オブ ザ ドラゴン(CD-ROM)	セガ	未定
ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
PIT FIGHTER	テンゲン	未定
ROAD BLASTERS	テンゲン	未定
CHELNOV(仮)	データイースト	未定
クライングドラゴン(仮)(CD-ROM)	トレコ	未定
アルテイン(仮)	トレコ	未定
ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	¥7000(予)
アルスラーン戦記(CD-ROM)	ヒューマン	未定
シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ビクター音楽産業	未定
封神演義(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
プリンスオブペルシャ	ビクター音楽産業	未定
新・覇邪の封印(仮)(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
シュヴァルツシルト(仮)(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
摩天の創滅	講談社総営総研	未定
パワードリフト(CD-ROM)	電波新聞社	未定
スラップファイトMD	東亜プラン	未定
ツインクルテール	東洋レコーディング	未定

(注)SCDは、スーパーCD-ROM²対応予定のものです

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月6日	ドッジボーイ	トンキンハウス	¥3500※
12月6日	ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド	タカラ	¥3800※
12月13日	パチンコ西遊記	ココナッツジャパン	¥3900※
12月13日	バトルオブキングダム	メルダック	¥3800※
12月13日	サガイア	タイトー	¥3600※
12月13日	ワールド ビーチバレー 1991 GB CUP	アイ・ジー・エス	¥3900※
12月13日	サ・ガ3	スクウェア	¥4900
12月13日	マインスイーパー 掃海艇	パックインビデオ	¥3500※
12月13日	忍者龍剣伝GB	テクモ	¥3800※
12月14日	ウルティマ~失われたルーン~	ポニーキャニオン	¥4800
12月14日	きんぎょ注意報！ わぴこのわくわくスタンプラリー	ユタカ	¥3500※
12月14日	ヨッシーの卵	任天堂	¥2900
12月20日	モノポリー	トミー	¥3980※
12月20日	アメリカ横断ウルトラクイズPART2	トミー	¥3980※
12月20日	太陽の勇者ファイバード GB	アイレム	¥3800※
12月20日	ロックマンワールド2	カプコン	¥3500※
12月20日	ジャンケンマン	メサイヤ	¥3600※
12月22日	がんばれゴエモン さらわれたエビス丸	コナミ	¥3800※
12月26日	桃太郎伝説外伝	ハドソン	¥4500※
12月27日	ピータン	カネコ	¥3600
12月27日	中嶋悟 F1 HERO GB	バリエ	¥3500※
12月28日	絶対無敵ライジンオー	トミー	¥3300※
12月29日	ウルトラマン	ベック	¥3500※
12月予定	ミグレイン	アクレイムジャパン	¥3980※
12月予定	らんま1/2熱烈 格闘編	バンプレスト	¥3980
1992年			
1月8日	機甲警察メタルジャック	タカラ	¥3800※
1月10日	トキオ戦鬼 ～英雄烈伝～	ヒューマン	¥4500※
1月14日	Q・bert(仮)	ジャレコ	¥3900※
1月18日	SDガンダム SD戦国伝2 天下統一編	バンダイ	未定
1月24日	雀卓ボーイ	ナムコ	¥3500
1月24日	WWFスーパースターズ	ホットビィ	¥3900※
1月24日	しっぽでブン	バップ	¥3800※
1月下旬	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥3500
1月下旬	トラックミート めざせ！バルセロナ	ヒロ	¥3800※
1月予定	TWIN	アテナ	¥3900※
1月予定	リトルマスター2 雷光の騎士	徳間インターメディア	¥4800※
2月21日	怒りの要塞2	ジャレコ	¥3900※
2月上旬	ベリウスII 復讐の邪神	サミー	未定
2月中旬	プロサッカー	イマジニア	¥3500
2月下旬	新世紀GPX サイバーフォーミュラ	バリエ	¥3980※
2月下旬	隠忍伝説ONI2	バンプレスト	¥4980※
2月予定	キャプテン翼VS	テクモ	¥4200※
2月予定	ラブルセイバー2	キングレコード	¥3800※
3月6日	高橋名人の冒険島II	ハドソン	¥3800
3月27日	ちびまる子ちゃん3 めざせ！ゲーム大賞の巻	タカラ	¥3800※
3月予定	読本「夢五誉身」～天神怪戦2～	メルダック	¥4500※
3月予定	スパイVSスパイ とらっぱーず天国	ケムコ	¥3800※
3月予定	うる星やつら「ミス友引を捜せ！」	やのまん	未定
来春発売予定	ピッチ&ヒット	アイマックス	未定
来春発売予定	ペンタドラゴン	やのまん	未定

発売日未定

- SPOT／BPS／¥3500(予)
- アレサIII／やのまん／未定
- ダンジョンランド／エニックス／¥4600
- ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠／エポック社／¥4500※
- ブルームランド／クエスト／未定
- セレクションII／ケムコ／未定
- LOST CITY／ゲーム通信社／未定
- 雀四郎／サミー／未定
- トリップワールド／サン電子／¥3500
- ファンタジック・ウォーズ(仮)／シグマ／未定
- ヘラクレスの栄光～動き出した神々／データイースト／未定
- 鉄道王II／デービーソフト／¥3500※
- フワフワランド／任天堂／未定

GAME GEAR ●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月6日	スペースハリアー	セガ	未定
12月6日	ARLIEL	セガ	未定
12月20日	フレイ～修業編～	マイクロキャビン	¥4500
12月27日	ヘビーウェートチャンプ	シムス	¥4200
1992年			
1月2日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
1月予定	シャダム戦記	セガ	未定
2月中旬	エイリアンシンドローム	シムス	¥4200
2月予定	ファンタシースターAD	セガ	未定
2月予定	ファンタシースター外伝	セガ	未定
3月予定	バスターボール	リバーヒルソフト	未定

LYNX ●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	価格
未定	720°	未定	未定	ニンジャガイデン	未定
未定	A・P・B	未定	未定	ハードドライビング	未定
未定	LYNX LYNX	未定	未定	ハイドラ	未定
未定	LYNXカジノ	未定	未定	バイキングチャイルド	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	バスケットボール	未定
未定	S.T.U.Nランナー	未定	未定	バトルユニバース	未定
未定	アウトポストマーズ	未定	未定	パックランド	未定
未定	イシドウ	未定	未定	ビル アンド テッド	未定
未定	ウォーバード	未定	未定	ピットファイター	未定
未定	カード	未定	未定	ピンボールジャム	未定
未定	カベル	未定	未定	ブロックアウト	未定
未定	カンフー	未定	未定	プロビーチバレーボール	未定
未定	クリスタルマインズII	未定	未定	ベースボール	未定
未定	グリッド・ランナー	未定	未定	ホームコントローラ	未定
未定	ザイボット	未定	未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定
未定	ジオデュエル	未定	未定	ライデン	未定
未定	スーパースクイーク	未定	未定	リーダーボード	未定
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定	未定	ルードフード	未定
未定	スターシップ	未定	未定	ローリングサンダー	未定
未定	ターボ・サブ	未定	未定	ロットロン	未定
未定	ダーティラリーレネゲイドコップ	未定	未定	ワールドカップサッカー	未定
未定	チェッカー・フラッグ	未定	未定	ヴィンディケーター	未定
未定	トーナメント・サイバーボール	未定			
未定	トキ	未定			

NEO・GEO ●ネオ・ジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
12月20日	バカ殿様 麻雀漫遊記	モノリス	¥21000
12月20日	ロボ・アーミー	SNK	¥21800
12月20日	ミューティーション・ネイション	SNK	¥23800
12月20日	スラッシュ・ラリー	アルファ電子	¥23800
12月20日	餓狼伝説	SNK	¥23800
12月20日	サッカーブロール	SNK	¥23800

再販予定ソフト ●1991年～1992年

発売日	タイトル	メーカー	価格	機種
12月6日	ファイナルファイト	カプコン	¥8500	SFC
12月6日	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	¥9800	SFC
12月6日	モンスターメーカー	ソフエル	¥3800※	GB
12月6日	ちびまる子ちゃん「はりきり365日の巻」	タカラ	¥3400※	GB
12月13日	スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥8800	SFC
12月13日	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	¥6300	FC
12月20日	少年アシベ ネパール大冒険の巻	タカラ	¥6980	FC
12月20日	少年アシベ ゆうえんちパニック	タカラ	¥3800※	GB
12月29日	バトルドッジボール	バンプレスト	¥9600	SFC
12月予定	超魔界村	カプコン	¥8500	SFC
1月10日	中島悟F1 HERO2	バリエ	¥5900	FC
3月予定	川のぬし釣り	パックインビデオ	価格未定	FC
発売日未定	アクトレイザー	エニックス	¥8000	SFC

NEW SOFT STREET SHOT GUN

★さて、今回から装いも新たにスタートするこの「SHOT GUN」。ソフトに関する情報を一早くお送りします。
★PCエンジンに参入して話題となっているコナミ。「グラディウス」「沙羅曼蛇」に続く第3弾は「パロディウスだ！」。発売は来年の春と少し先ですが、移植度はアーケード版にかなり忠実とのこと。
★スクウェアが「FFⅣ」に次ぐSFC第2弾として12月に発売が予定されていたRPG「ロマンシング サ・ガ」の発日が伸びてしまいました。発売日は'92年1月28日、価格は¥9500とのこと。
★アメリカで年末公開、日本では'92年6月に公開予定のスティーブンスピルバーグによるニュームービー「HOOK」が早くもEPICソニーからSFC、FC、GBの機種で発売されます。内容はアクションゲームとのこと。
★SNKからNEO・GEOで12月20にリリースされる「餓狼伝説」は、「ストリートファイターII」に代表されるタイプのマンツーマン格闘アクションゲームです。1PVS2Pも可能です。
★SFCで人気の高いカプコンの「ファイナルファイト」に、アーケードから移植の際カットされたキャラ「ガイ」が登場するバージョンが発売される。その名も「ファイナルファイト・ガイ」。キャラは「ハガー」と「ガイ」の2人からセレクトできる。主人公が変わったことでストーリーの変更があるかもしれないね。

(注)略号のSFC、FC、PC、MD、GBは、それぞれスーパーファミコン、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイを表します。

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FOCA
フジテレビ OFFICIAL
スーパーファミコン®
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
F-1 GRAND PRIX
BGMは、あの"TRUTH"!
フジテレビF-1GPと同じタイトルバック、オープニングデモに加え、BGMは、あの"TRUTH"のリアルサウンド!
興奮のドライブフィーリング!
コントロールパッドは、ウイリアムズFW14やフェラーリ643と同じように(セミオートマティックプレイ時)、手元でシフトアップ、シフトダウン!
発売は'92年1月下旬になりました。
世界初のFIA・FOCA・フジテレビオフィシャルスーパーファミコンソフト"F-1 Grand Prix"の発売は、
'91年12月を予定しておりましたが、皆さまからの予想を上回る反響に応えるべく、大幅な増産体制をとることになりました。
'92年1月下旬には皆さまにお届けできる予定です。申し訳ございませんが、しばらくお待ちください。
最新データ!
'91年F-1GPレース展開をもとに、各ドライバーのテクニックやドライビングパターンなどを分析してインプット!まさに、世界最速のF-1パイロットたちとのバトルをシミュレートできる!
DRIVER SELECTION
回転スクロール機能採用!
これまで不可能だった、小さなRのコーナー(たとえば、モナコのローズヘアピン、スパ・フランコルシャンのリバージュ)を、回転スクロール機能で、忠実に再現!また、ストレート、コース幅まで正確に再現!
迫真のトップビュー画面!
トップビュー画面独特の臨場感!相手とのかけひきは思いどおりだ!また、スタートのホイルスピン、コーナーでのテールスライド、タイヤロックの白煙、バンピーな路面での火花なども、Just as it is!
TEAM SELECTION
リアル・ネイム!
フジテレビの全面協力を得て、テレビ放映のF-1と全く同じ!チーム名、ドライバー名、マシンはもちろん、サーキット名も同じだ!また、パドックや看板などもリアルに再現!18チーム、34ドライバー、16サーキットのF-1ワールドだ!
STARTING GRID
スケジュールはF-1そのまま!
「ワールドGP」モードでは、コースインから予選・決勝と、F-1と同じスケジュールで展開!そして、もちろん刻々と変わるコース状況や天候に合わせて、セッティングパーツも豊富!また、レース中のメカニックのピットワークも見逃せない!
MACHINE SETTING
豊富なドライビングインフォメーション!
ドライビング中は、LCD(液晶パネル)によるピットサイン、タコメータ、スピードメータ、シフトポジション、ダメージインジケータ、コーナーサインやコースポジションなど詳細な情報を画面表示!
2つのモードでアクセルオン!
スーパーファミコンF-1 GRAND PRIXは「Free Run」モードと「World GP」モードの2つ!「フリー…」の、シングル・プラクティス・バトルでスキルアップ!
販売価格¥9,700(税別)
※お買い求めは、お近くのデパート・玩具店・ファミコン専門店へ。
★夢・ファンタスティックプレイ★
SYSTEM V VIDEO SYSTEM
スーパーファミコンF-1 Grand Prix
テレホンサービス 06(543)8626〈テープ案内〉
※画面写真は開発中のものです。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

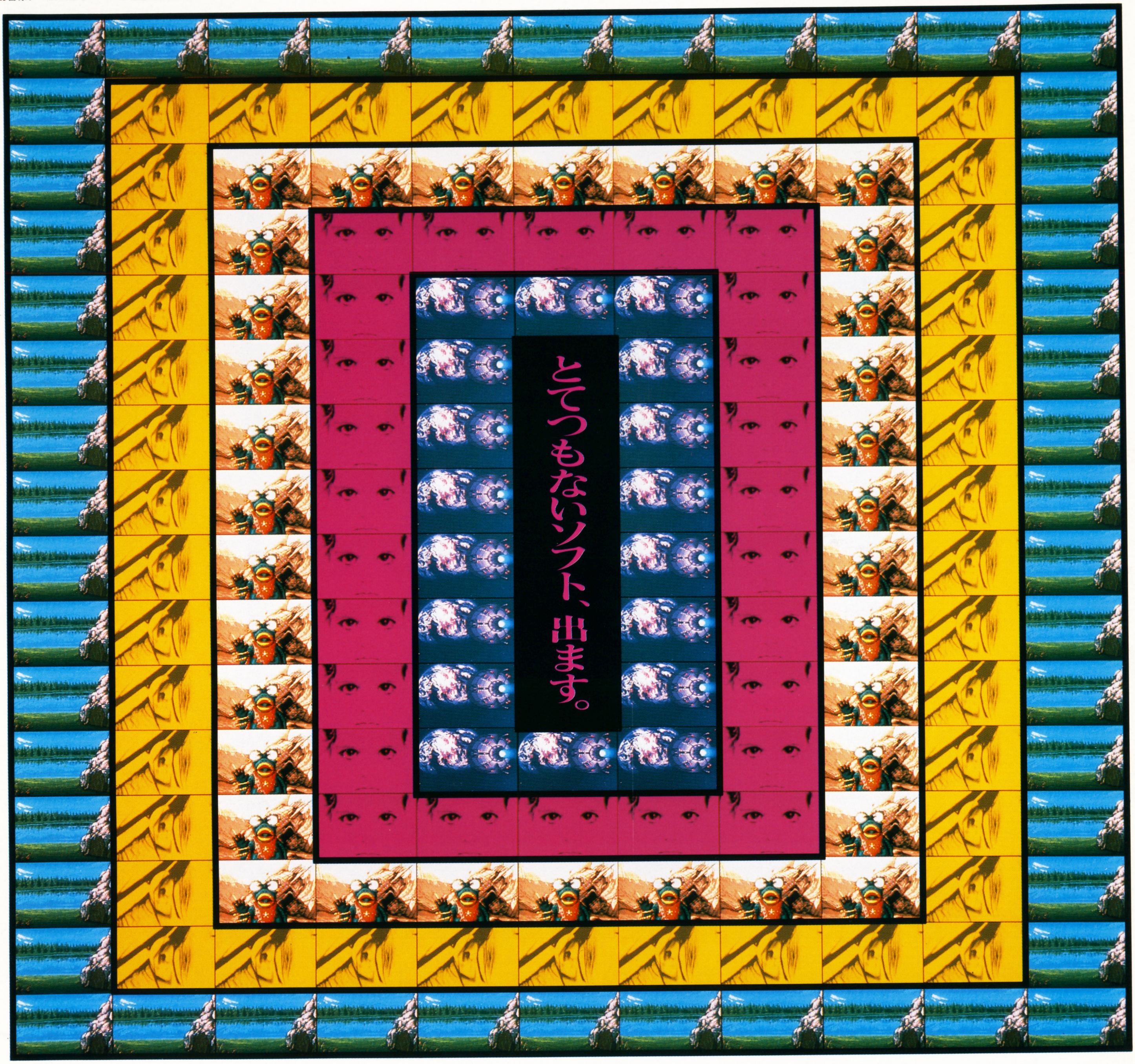
SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒140 東京都品川区東品川1-31-5 東品川事業所 電話03(3742)7068
お客様サービスセンター ※メガCDをお使いになるには、メガドライブが必要です。

MEGA-CD専用ソフト **惑星ウッドストック—ファンキー・ホラー・バンド、登場。**

12月12日発売 標準小売価格 6,800円(税別) ㈱セガ・エンタープライゼス

©&®HITSVILLE CO.,LTD VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



It's MEGA world.

メガCD新登場

わたしの性能は未来です。

ここから想像以上の映像と音がやってくる。●パソコン以上の大容量、6MバッファRAM搭載●高速移動ピックアップ採用で、アクセス時間、平均0.8秒を実現●高速CPU68000(12.5MHz)搭載●12月12日発売 標準小売価格49,800円(税別)○期待のソフト、第一弾は「惑星ウッドストック-ファンキー・ホラー・バンド」●マルチメディアのスーパースター、ファンキー・ホラー・バンドの失われた楽器を探し求める、CD-ROMならではの初めてのミュージカル・RPG。音楽惑星の伝説の謎に君はどこまで迫れるか。

メガドライブのハイパーアタッチメント
MEGA-CD
※メガドライブは別売です。

SUPER FAMICOM®

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

撃破の

シューティングの限界に挑む、
スーパーグラフィックと迫真のバトルストーリー。
ファランクスは君の戦記だ。

PHALANX

THE ENFORCE FIGHTER A-144

ファランクス

特殊戦術要塞MIDASに緊急指令！
「異種生命体に奪われた、惑星デリアを奪回せよ。」
圧倒的なパワーを誇る惑星防衛システムに、ただ1機で立ち向かうファランクスA-144。
迫真のスーパーグラフィックに、パワーアップ・ウェポンが炎を散らす！
X68000の超人気作品がいよいよスーパーファミコンに登場だッ。

近日発売スタンバイ

KEMCO

お問い合わせは

☎(0823)21-3300 コトブキシステム株式会社 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号

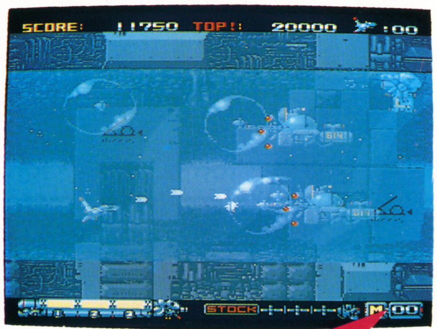
ケムコテレホンサービス

北海道011-221-2698／東北022-221-8195／関東03-5269-9381／中部052-581-2340
近畿06-229-3258／中国0823-24-9999／四国0899-45-0346／九州092-471-0700

SFアニメ感覚の
音と映像

闘うSFシューティング、あらわる。

宇宙圏から巨大洞窟、水中など多彩なステージ。
リアルな動きと攻撃、画面を揺るがす敵キャラ。
Pカプセルで武器をパワーアップせよ!
華麗&ど派手な、スーパーグラフィック。



瞬時に確認できる
戦闘データ

©ZOOM/©1992 KEMCO

LASER SOFT

NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。

愛がある。夢がある。感動がある。

レーザーソフトの新作ラインナップ!

いよいよ'92年春 発売決定

超話題作!
新感覚RPG「BABEL」

幼想世界と機械文明が融合した世界
「BABEL」とは一体何か?!
30分1話のTVアニメ感覚で
繰り広げられる全6章の物語……

■スーパーCD対応

レーザーソフト スーパーCD第1作
'91.11.29(FRI) 堂々発売

■スーパーCD対応

レディファントム

斬新なメカニック「ファントムメディア」に
シンクロするものは　　　。
神秘の魂をもつ5人の少女が描く
アクティブシミュレーション!

笑って年越し 12月20日 発売予定

■スーパーCD、CD-ROM²両対応

みんなでやるならコレ!
パーティーご用達ゲーム
レーザーブランド歴代の人気キャラが勢揃い。
楽しいミニゲーム満載で娯楽の決定版

レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5384-5575

HIPPON SUPER! 1
「ゼルダの伝説」「ロマンシングサ・ガ」RPG大特集!

1992年1月4日発行 第7巻第1号(通巻117号)
昭和61年7月11日第3種郵便物認可
発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
編集人 井上裕務 雑誌編集部☎03(3239)0237
発行所 JICC
定価490円(本体476円)

© JICC 1992 印刷 光村印刷株式会社 Printed In Japan 雑誌 07689-01